Vol.104

どこよりも詳しい『サガ フロンティアII』攻略付録52P!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年4月23日発行（隔週金曜日発行）第5巻第11号通巻100号

電撃プレイステーション PlayStation

1999 4/23

特別定価540YEN

東京魔人學園朧綺譚
スーパーロボット大戦 コンプリートボックス
フロントミッション サード
ペルソナ2 罪
ルームメイト～井上涼子～

徹底攻略
ファイナルファンタジーVIII
全G.F.入手方法&完全データ掲載

デビルサマナー ソウルハッカーズ
SILENT HILL
ファイナルファンタジー コレクション
スーパーロボット大戦F 完結編 ほか



特別2大付録

① サガ フロンティアII
サンダイル英雄戦記 52P

『サガFII』が丸わかり! ストーリー前半をMAP付きで詳細攻略!
術・技コマンド一覧表付き! さらに開発者㊙インタビューも!!

② メモリーカードシール春の新作ソフトSPECIAL



T1124484040549

©Media Works 1999 印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24484-4/23

電撃PlayStation Vol.104

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年4月23日発行(隔週金曜日発行)第5巻第11号通巻100号
発行人/塚田正晃 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605/営業
特別定価540円 本体514円
発売:角川書店

Vol.104

どこよりも詳しい『サガ フロンティアII』攻略付録52P!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年4月23日発行（隔週金曜日発行）第5巻第11号通巻100号

電撃PlayStation

プレイステーション

1999 4/23

特別定価540YEN



徹底攻略

ファイナルファンタジーVIII

全G.F.入手方法&完全データ掲載

デビルサマナー ソウルハッカーズ
SILENT HILL
ファイナルファンタジー コレクション
スーパーロボット大戦F 完結編 ほか

東京魔人學園朧綺譚
スーパーロボット大戦 コンプリートボックス
フロントミッション サード
ペルソナ2 罪
ルームメイト～井上涼子～

特別2大付録

1 サガフロンティアII

サンダイル英雄戦記 52P

『サガFII』が丸わかり！ ストーリー前半をMAP付きで詳細攻略！
術・技コマンド一覧表付き！ さらに開発者㊙インタビューも!!

2 メモリーカードシール春の新作ソフトSPECIAL

発行：メディアワークス



"登場全38騎手直筆サイン入り〈ステッキ〉プレゼント"キャンペーン ミリオンクラシックに登場する38名の実名騎手の、



岡部幸雄、吉田豊をはじめ、騎手38名、
藤澤和雄、大久保洋吉をはじめ、調教師
12名、タイキシャトル、シーキングザパール
など競走馬1,000頭以上が実名で登場。
好評発売中 CD2枚組 ¥6,800(税別)
競走馬育成シミュレーション
PlayStation
本格的競走馬育成シミュレーション
本物はここに在る…。
ミリオンクラシック
MILLION CLASSIC
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区蔵前2-6-4
マスダヤビル3F 〒111-0051
BANDAI
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。バンダイの最新情報にアクセス! バンダイホームページアドレス http://www.bandai.co.jp/
直筆サインの入った〈ステッキ〉が抽選で当たる!商品のタスキにある応募券を同梱のアンケートハガキに貼ってお送りください。
●騎手の指定はできませんので、あらかじめご了承ください。●発表は、賞品の発送をもってかえさせて頂きます。●平成11年5月10日の消印まで有効です。



"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation
つくり笑い。
むきだしの感情も心に秘めた想いもこのゲームで知る。
"会話"によって全員が成長する
まったく新しいシミュレーションゲーム。
「エラン」の少年少女たちは生きている。笑うことも、泣くことも、喜びも、哀しみも知っている。彼らと会話を交わしながら、血肉の通った人間関係と心の交流を体験してほしい。宇宙に浮かぶ訓練施設という閉じた空間の中で、プレイヤーは訓練と仲間たちとの交流を通じ、希望の惑星「エラン」へと共に旅立つパートナーを見つけるのだ。膨大なメッセージ情報量、多彩なイベント、会話のやりとりで変化するシナリオ&エンディングで、プレイの度に新たな感動がある。
コミュニケート・シミュレーション「エラン」、
好評発売中。
標準価格：￥4,800（税抜）
初回特典で前田愛・亜季オリジナルトレーディングカードもらえます！！
élan
VISCO
株式会社ビスコ　問い合せ先／東京都豊島区要町3-11-9 丸彌ビル2階　TEL：03-3554-4109 URL:http://www.visco.co.jp ©1999 VISCO CORPORATION


感情と遊ぼう。
にせナミダ。
喜怒哀楽ゲーム
élan
communicate simulation



このシナリオを知らずして
勇者王伝説は語れない
PlayStation
オリジナルゲームアニメーション
ファン待望のOGA化!
ファイナルフュージョン承認!!
レア映像もいっぱいだ!!
マモルの身に一体何が!?
ミニゲームがストーリーモードの鍵を握る!
次回お楽しみに
G プレッシャー
G PRESSURE
ゆうしゃおう
勇者王
ガオガイガー
BLOCKADED NUMBERS
NOW ON SALE!
●¥6,800(税別)
●アドベンチャーゲーム
勇者シリーズ10周年メモリアルキャンペーン
最強タッグフォトスタンドプレゼント!
このセル画がフォトスタンドに!
原画:寺岡 賢
「勇者王ガオガイガーBLOCKADED NUMBERS」と現在発売中のタカラのプレイステーション用ソフト「新世代ロボット戦記ブレイブサーガ」についている応募券2つを官製はがきに貼り、お名前、年齢、住所、電話番号、ガオガイガー、ブレイブサーガに対する熱き想いをお書き添えのうえ、下記までお送りください。抽選で100名様に左のイラストがデザインされた、「最強タッグフォトスタンド(シリアルナンバー入り)」をプレゼントするぞ!
●応募締切
1999年5月31日(当日消印有効)
●お送り先
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
(株)タカラCS事業部 「勇者シリーズ10周年記念キャンペーン」係
NOW ON SALE!
新世代ロボット戦記
BRAVE SAGA
●シミュレーションRPG●¥6,800(税別)
©サンライズ ©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA CO.,LTD.1998
—あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA CO., LTD. 1999
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www. takaratoys. co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation

Vol.104
Apr.23,1999

GAME INDEX

TABLE OF CONTENTS

電撃特報 DENGEKI SCOOP!

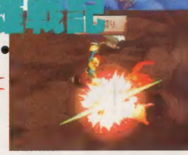




別冊攻略付録

サガ フロンティアII サンダイル英雄戦記



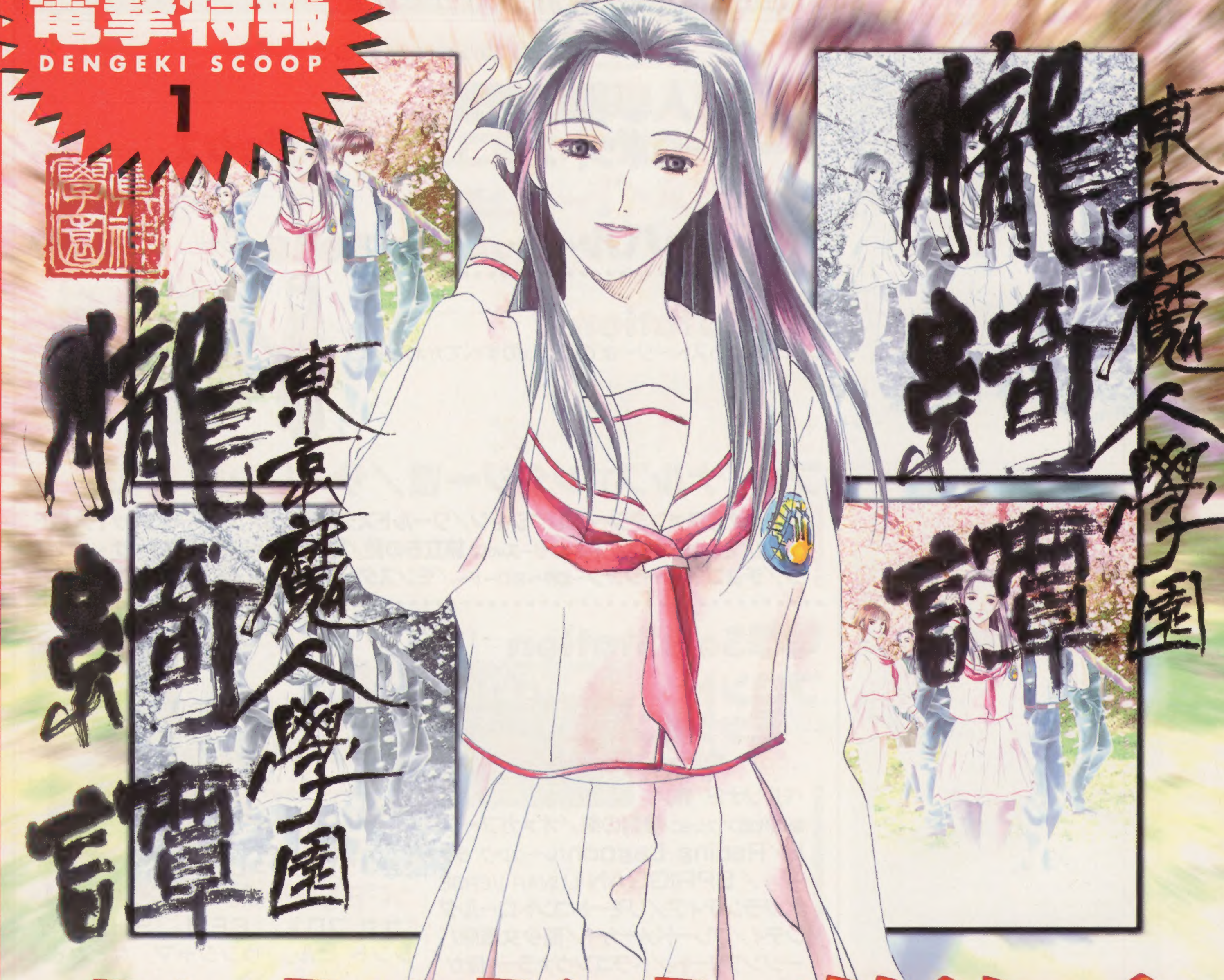


特別付録

春の新作ソフトSPECIAL
メモリーカードシール
『サガ フロII』『FFVIII』『SH』『サイレント ヒル』『ウンジャマ』などなど!

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

**本編で明かされなかった様々な謎がついに補完される…！
発売直前『朧綺譚』＆知ってて得する『魔人』情報を満載
信じるモノのために命をかけて戦い続ける…
彼らのことを語り継ぐための準備はこれで完璧なはずだ！**



東京魔人學園朧綺譚

とうきょうまじんがくえんおぼろきたん

東京魔人學園朧綺譚

4/22 AVG	▶¥3,800(予)　▶アスミック・エースエンタテインメント
	▶MC(3ブロック)、AC(DS対応)

6つのストーリー+α、「魔人」ファンに贈る充実の内容

伝奇モノという独自のストーリーと、キャラの魅力で人気を博した『東京魔人學園剣風帖』。そのサイドストーリーやミニゲームなど数々の要素を1枚のCDに詰め込んだのが『朧綺譚』だ。中でも、このゲームのメインとも言えるのが6つの新作ストーリー。『剣風帖』では語られなかった、主人公の意外な過去や各キャラクターたちの素顔がわかるようになっているのだ。ただし、ストーリーによっては『剣風帖』内でフラグを立てていないとプレイできないものがあるので注意。

ここでは気になる各ストーリーのあらすじを中心に『朧綺譚』の持つ魅力を完全紹介！



▲新たに語られることになったキャラクターたちも多数登場。どんな話を見せるのか楽しみ……

第零話 龍之刻

主人公の過去と宿命が今とき明かされる



真神学園に転校する前の主人公を描いた話。ある日、亡き父の親友と名乗る人物によって、己の宿命を知らされる。それをきっかけに、学校で奇妙な事件が──

登場キャラ
- 主人公
- 青葉さとみ
- 比嘉焚実
- 鳴瀧冬吾
- 莎草覚



外伝参話 真心

芙蓉の感じた人の心とは？

芙蓉は、あるきっかけでコスモレンジャーを影から助けることになった。他人のために努力する彼らを見るうちに、式神である彼女にも変化が……。

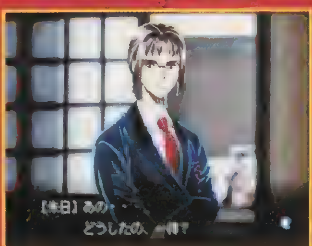


登場キャラ
- 芙蓉
- 御門晴明
- 村雨祇孔
- コスモレンジャー
- 秋月マサキ

外伝四話 雨月

哀しくも切ない恋心……

鬼道衆に襲われ、けがを負った如月。倒れていた彼を助けて介抱してくれたのは、同級生のクラス委員長、橘朱日だった。彼女を己の宿命に巻き込ませないためにも素性を明かさず、冷たくあしらう如月だったが……。



登場キャラ
- 如月翡翠
- 橘朱日
- 雨紋雷人

外伝伍話 月下之花

同じ境遇の2人が出会う

悪のために人を殺める壬生と、血の十字架を背負った比良坂。2人は出会いそして……。

登場キャラ
- 壬生紅葉
- 比良坂紗夜
- 高見沢舞子



外伝六話 厄日

霧島、受難の1日

卒業アルバムの手伝いから、ヒーローショーの見方まで……。霧島の長い一日が始まった。

登場キャラ
- 霧島諸羽
- 舞園さやか
- 遠野杏子



外伝七話 痕

生きるという意味……

主人公との闘いに敗れた瀕死のマリアを救った犬神。彼はマリアに生きる意味を教える。

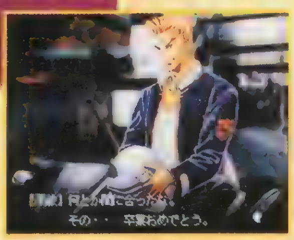
登場キャラ
- マリア・アルカード
- 犬神杜人
- 岩山たか子



東京魔人學園朧綺譚 その魅力のすべてに迫る!!

ストーリーモード以外の収録されている要素を紹介。どれもファンにはたまらないものだ。

新作ストーリー以外にも見どころはいろいろあるぞ。なかでも全28人のキャラとのエンディングを見ることのできるモードは、かゆいところに手が届くという感じ。



◀キャラによってはフラグ立てが必要なので注意。

エンディングモード
メインキャラ全員とのエンディングを見ることができる。

クイズモード
『魔人』に関するクイズに挑戦できるモード。かなりムズイぞ。

グラフィックモード
『剣風帖』で使用されたグラフィックのすべてが鑑賞できる。

バトルモード
旧校舎や螺旋洞といった、戦闘のみを楽しむことができる。

ミュージックモード
『剣風帖』で使用されたBGMやボイスのすべてを聞くことが可能。

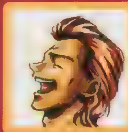
占いモード
セーブデータを参照し、各キャラの感情度をチェックできる。

完全保存版

『魔人』メインキャラ図鑑



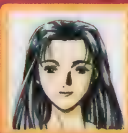
蓬莱寺京一
主人公のクラスメート。メイン武器は木刀(日本刀)。バランスの良いキャラで、戦闘でも重宝する。



アラン蔵人
メキシコからの留学生だが、本人は日本人とのハーフ。風の力を持つ霊銃という、珍しい武器を使う。



壬生紅葉
病気の母親のために、暗殺集団・拳武館に身を置く少年。使う技は主人公とよく似ている。



美里葵
『魔人』のヒロイン的存在。戦闘では主に回復や補助魔法を使う。そのためレベルが上がりやすい。



織部雪乃
織部姉妹の双子の姉。小蒔以上に活発な少女。性格もサバサバしていて楽天的。得意の武器は長刀。



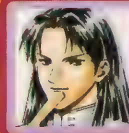
村雨祇孔
勝負運が強いという特殊能力を持っている。そのためか無類の博打好きで、武器も花札と一風変わっている。



醍醐雄矢
3－C 4人組のリーダー的存在。レスリング部の部長で、戦闘でもそのパワーを使って活躍する。



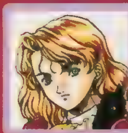
織部雛乃
雪乃の双子の妹。見た目もだが、性格が姉とは正反対でおとなしく控えめ。小蒔と同じ弓を武器に戦う。



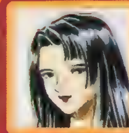
御門晴明
平安時代から続く陰陽師の名門、御門家の当主。性格は正反対だが、村雨とともにマサキの護衛をしている。



桜井小蒔
見た目のまま、ボーイッシュな少女。戦闘では、得意の弓で戦う。もう1人のヒロイン的存在ともいえよう。



マリィ・クレア
辛く哀しい過去を持つ少女。見た目は幼い子供だが、彼女の念動発火能力は戦闘で大いに役立つだろう。



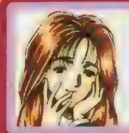
芙蓉
阿倍晴明に仕えていたといわれる、式神12神将のひとり。現在は御門に仕え、マサキの警護をしている。



雨紋雷人
槍を武器に戦う。また、雷をあやつる力を持っている。見た目はハデで軟派だが、正義感の強い少年である。



紅井猛
自作のコスチュームに身をまとい、コスモレッドとして戦う少年。野球部に所属しているためか、武器はバット。



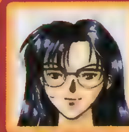
比良坂紗夜
清楚ではかなげな少女。幼い頃両親を亡くすという哀しい過去を持つが、明るく生きている。歌声が武器。



高見沢舞子
看護学校に通う少女。美里と同じように回復系の技に長けている。しゃべり方が子供っぽいのが特徴。



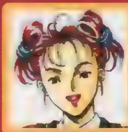
黒崎隼人
素早さが信条のコスモブラック。紅井とは幼なじみで、2人ともヒーローにあこがれていた。サッカー部所属。



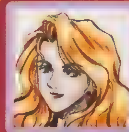
遠野杏子
真神学園、唯一の新聞部員。鋭い観察能力と分析力で、主人公たちをバックアップする。あだ名はアン子。



藤咲亜里沙
ハデな外見で高飛車な性格という、女王様タイプ。武器も当然（？）ムチ。しかし、実は心優しい一面もある。



本郷桃香
コスモレンジャーの紅一点、コスモピンク。新体操をやっているのも、ヒーローに必要と考えたためだ。



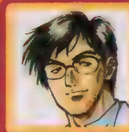
マリア・アルカード
主人公たちのクラス担任だが、実は闇の一族。彼女もまた自分の宿命に従い、主人公に闘いを挑むが……。



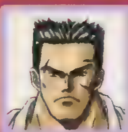
裏密ミサ
オカルト研究部を運営する少女。戦闘では得意の黒魔術で戦う。メガネを取ると可愛いというのはお約束。



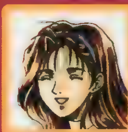
霧島諸羽
人を疑うということを知らない、純情で真面目な少年。どういう訳か、京一を尊敬している。武器は西洋剣。



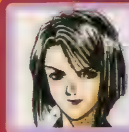
犬神杜人
真神学園の教師。風貌は今ひとつだが、実はマリアと同じ闇の住人。なぜか長い間旧校舎を見守っている。



紫暮兵庫
真神のライバル校で空手部の部長を務める。まさに「質実剛健」。ドッペルゲンガーという特異体質の持ち主。



舞園さやか
不思議な力を秘めた歌声を武器に戦うアイドル歌手。ボーイフレンドの霧島とは同級生。



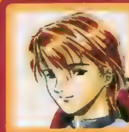
天野絵莉
フリーのルポライター。とある事件を取材しているとき主人公たちと知り合う。情報面で協力してくれる。



如月翡翠
江戸時代から江戸の街を護ってきた、飛水一族の末裔。代々伝わる水の忍術を使い、仲間を助ける。



劉弦月
中国の福建省から来た留学生。実は主人公の宿命と少なからず関係している。戦闘では青龍刀を片手に戦う。



秋月マサキ
予知能力を持った秋月家の次期当主。しかし、正体は事故で重傷を負った、兄、柾希の身代わりを務める妹の薫。

螺旋洞

らせんどう

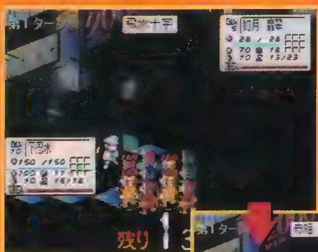
戦闘モードだけを楽しむことのできる「旧校舎」。それとは別に『朧綺譚』には特定の条件（1ターンで敵を全滅させよ……など）を設定された戦闘モード。詰め将棋のような感覚で挑戦できる問題が50問も用意されているのだ。今回はその中から2問紹介しよう。この記事を読んで、どういう風に問題を解いていくのかを参考にしてほしい。

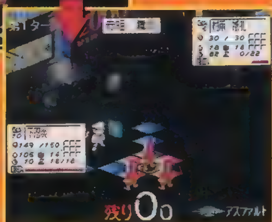
かなりの難しさ、キミはクリアできるか？

ノックバックを使え！

タイトル「待伏せ」。いつものように歌舞伎町で鍛錬をしていた、如月と村雨。つい鍛錬が長引いてしまい、気がつくと数時間が経っていた。帰ろうかと思い、外へ出た2人を待ち受けていたのは、鬼道衆の下忍たちだった！ 囲まれては不利になる。1ターンでケリを付けるのだ。

ノックバックを使い、敵をまとめて倒せる場所へ移動させるのがポイント。あとは、敵に有効な属性攻撃を見極め、的確に倒していこう。如月は水属性、村雨は火属性の技を使うことができる。ターン制限が厳しいので、一撃で倒そう。





▲[illegible]

●[illegible]

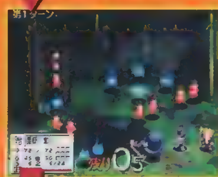
ちょっと変わった問題

タイトル「消え去」に[illegible]。舞台は如月の故郷である飛水の里。結界の関係で、ずれてしまった宝玉を元の位置に戻すのだ。何故か一緒についてきた、忍者好き（笑）の雛乃と雪乃と協力してクリアしよう。

ノックバックを利用して、宝玉を特定の位置まで移動させるのが目的。制限ターンも13とかなり余裕があるので、比較的簡単な問題。ただ、注意点は画面端に宝玉が移動してしまうと、移動させられなくなること。味方ユニットでワザとブロックするのも手だ。ノックバック技の多い如月は、邪魔な敵を倒すことに集中しよう。うまくやれば8ターンぐらいでクリアできるぞ。



▲[illegible]



▲[illegible]



▲[illegible]

特別企画!?

『魔人』談義

みんなが待ってた[illegible]

担当編集(以下編)：もう、まもなく『朧綺譚』が発売されるけど『魔人』ファンとしてはどう？

ライターA(以下A)：いや〜、かゆいところに手が届くというか、至れり尽くせりのソフトでファンとしても嬉しい限りだ。

ライターB（以下B）：そうそう。占いモードは『剣風帖』を攻略しているときに欲しかったぐらい便利ですよ（笑）。

A：俺は全キャラ分のエンディングが見られるようになったのが嬉しい。『剣風帖』をクリアしたとき、クリスマスに雪乃とデートして、告白されたはずなのに！ って叫んだもん（笑）。

B：確かに(笑)。そう思っていたユーザーも多かったでしょうね。

編：そのモードもだけど、全体的に『剣風帖』のセーブデータをうまく使っているよね。

B：外伝もセーブデータが必要なんですけど、ロードするとちゃんと主人公の名前が反映されているのがすごい。

A：俺もそれは嬉しかった。主人公がストーリー上に登場してこないのは残念だったけど（笑）。

B：それは無茶でしょう（笑）。

編：そんな人のために第零話があるじゃないか。アレをプレイすると、主人公と壬生の意外なつながりや、あのキャラが……みたいなこともわかるしね。

A：新キャラはどう？

B：さとみがいいですね。第4のヒロインとして人気出そうですよ。

編：第4？ あとの3人は誰？

B：葵と小蒔、あと紗夜（笑）。

A：比良坂もか!?（笑）

B：当然でしょう！

編： ……はいはい(笑)。で、ほかのモードはどう？

A：螺旋洞はヤリごたえあるな。俺はまだ全問クリアしてないけど。

B：ちょっと難しくないですか？

A：いや、やると実際の戦闘でも、役立つテクニックが身に付くぞ。

編：じゃあ、こうしてほしかった…… など、希望はある？

B：やっぱり、用語辞典やキャラ辞典なんかあると良かったですね。専門用語が多いゲームなんで。

A：あと、やはり全キャラ分の外伝が欲しかったな……。雪乃のシナリオ〜（涙）。

編：まったく……お前も人のことは言えんな（笑）。　—未完—

『東京魔人學園朧綺譚』オススメスポットガイド

『魔人』シリーズには、実在する場所や建物が多く舞台として登場する。その中から気軽に行ける、オススメスポットを3つ紹介しよう。都内の人は『朧綺譚』をプレイする前にぜひ行こう。



▶『剣風帖』第四話のあの場所も渋谷駅のすぐ近く。

新宿中央公園

第参話で、主人公の歓迎会を兼ねた花見の場所。この季節は桜も咲いていて、まさにタイムリーだ。



ACCESS ●アクセス

新宿駅はJR・私鉄・地下鉄などの各線が集結。場所的には都庁のうしろ側にあたるので迷うことはないだろう。ただ公園内はけっこう広いぞ。

目黒不動

第壱弐話で、五色の珠を封印するため、3番目に訪れた場所。実際の名前は下目黒龍泉寺という。



ACCESS ●アクセス

JRの目黒駅と東急目蒲線の不動前駅から徒歩10分程度。閑静な住宅街にあるこの神社、その敷地の広さはかなりのもの。

上野寛永寺

『剣風帖』で最終バトルの舞台となった場所。江戸時代の初期(1625年)、天海によって創建された。



ACCESS ●アクセス

JR上野駅の忍ばず口公園口から徒歩5分程度。有名なお寺なので、駅に案内板があるぞ。近くに上野中学校と東京芸術大学がある。

DENGEKI SCOOP ▼ 東京魔人學園朧綺譚

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

スーパーロ

『スパロボ』オリジナルキャラクターを



マサキ・アンドー

『EX』の主人公。スポーツ万能の熱血漢だが、女性には弱い。日本に行こうとして地球を5周してしまうほどの方向音痴。風の魔装機、サイバスターを操る。

直情径行の熱血男!!

シュウ・シラカワ

謎のロボット、グランゾンを操る、謎の多い人物。地底世界にある王国の王位継承者だったが、突如継承権を放棄して行方不明に（この間、地上に出ていた）。

冷静でクールな謎の男!!

リューネ・ゾルダーク

『EX』のもう一方の主人公。DC軍総帥、ビアン・ゾルダークの一人娘。わがままだが、運動神経は抜群。ヴァルシオーネを操る。『EX』では地底世界に召喚される。

マサキを追うわがまま娘!!

ミオ・サスガ

偶然地上から召喚された女子高生。死んだリカルドにかわり、ザムシードのパイロットとなる。口調はブリブリだが精神年齢は高く、合気道の達人でもある。

キレると怖い女子高生!!

テュッティ・ノールバック

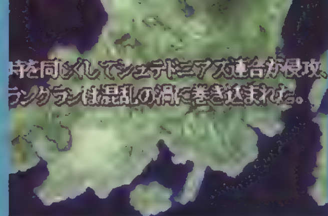
素直で涙もろい、北欧出身の女性。マサキが地底世界で初めて出会った人物であり、マサキにとってはお姉さんの様な存在。水の魔装機、ガッデスを操る。

芯の強い北欧美人!!

『スーパーロボット大戦EX』その独自のストーリー&世界観を解析!!

奥深い設定&物語

「EX」の舞台となるのは、ラ・ギアスと呼ばれた高度な魔術が発達した地底世界。4．6次元に属した世界で、ゴムボールの内側のように地上世界と隣接して存在している。ラ・ギアスにはラングランを始め多くの国家が存在し、地上と同様、常に国家同士の争いが繰り広げられているのだ。そして、その争いの主役となる兵器が魔装機と呼ばれるロボット。元々予言に登場する魔人からラングランを守るため、魔術と錬金術の粋を集めて製作されたものだ。オリジナルの魔装機は16体造り、その中でもとくに魔力の高い4体を魔装機神と呼ぶ。マサキのサイバスターも、この魔装機神の1つなのだ。シリーズの外伝となる「EX」では、この世界で起こった、地上人（ロンド・ベル部隊）を巻き込んでの戦乱が描かれることになる……。



▲マサキたちは、[illegible]

ロボット大戦CB コンプリートボックス

徹底チェック!!

3本の作品を収録した『CB』から、シリーズ異色作『EX』をクローズアップ。開発元ウィンキーソフトさんへのロングインタビューも実現したぞ!!

スーパーロボット大戦コンプリートボックス

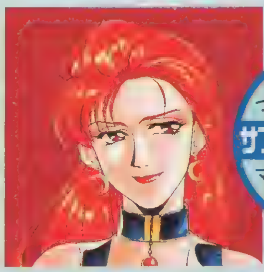
6/10 S・RPG ▶¥6,800(予)(CD2枚組) ▶バンプレスト ▶MC(2~15ブロック)



モニカ・G・ビルセイア 王位継承権を持つ、ラングランの王女。高い魔法の能力を持ち、未来視の能力を持っている。口調は丁寧だが、間違った文法で喋ることが特徴。ノスル・レイを操る。



プレシア・ゼノサキス 剣皇ゼオルートの一人娘で、ゼオルートの養子であるマサキにとっては、義理の妹にあたる。幼いながらしっかりした少女。支援魔装機ディアブロを操る。



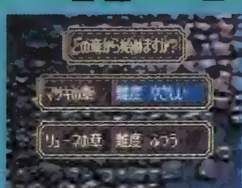
サフィーネ・グレイス 紅蓮のサフィーネの異名を持つ、シュウの部下。艶やかな見た目とは裏腹に、サディストとマゾヒストの両面を持つアブない女性。魔装機ウィーゾルを操る。



ロドニー・ジェスハ 『EX』での敵となるシュテドニアス軍の王都鎮圧部隊将軍。敵将ながら良識派で、なぜか関西弁で喋るどこか憎めないオッサン。魔装機ギオラストを操る。

STORY

地底世界ラ・ギアス。テロによって滅亡したラングラン領土に、シュテドニアス軍が侵略を開始。ついに世界全土を巻き込む大戦乱が始まろうとしていた。そこへ、大量の地上人が召喚される事件が起こった。いったい誰が? なんのために……?



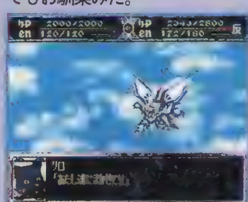
▲物語はマサキ、リューネ、2つの視点で描かれる。

これがオリジナルキャラクターのキャスティングだ!!

主に『EX』に登場するオリジナルキャラたち。パイロットとして登場する以上、当然戦闘では喋ってくれる。そこで気になるのがキャスティングだ。ここでは、そのオリジナルキャラクターの全キャスティングを公表するぞ。自分のイメージとは合っていたかな? なお、原作キャラに関してはほぼ原作どおりの声優が演じているのだが、一部異なっている場合もある。とは言っても、原作のイメージを壊さないキャスティングなので安心してほしい。そのくわしい変更内容は次号でお伝えするので、お楽しみに。



▲マサキたちに関しては、『F』でもお馴染みだ。



▲クロやシロなどのファミリアにも声優がついたぞ。

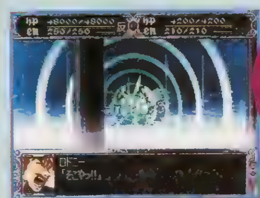
	キャラクター名	声優
第2次	マサキ・アンドー	緑川光
第2次	シュウ・シラカワ	子安武人
第2次	ビアン・ゾルダーク	飯塚昭三
第3次	マサキ・アンドー	緑川光
第3次	シュウ・シラカワ	子安武人
第3次	リューネ・ゾルダーク	日高奈留美
第3次	アギーハ	安達忍
第3次	ヴィガジ	草尾毅
第3次	メキボス	石田彰
第3次	ウェンドロ	高坂真琴
EX	マサキ・アンドー	緑川光
EX	シュウ・シラカワ	子安武人
EX	リューネ・ゾルダーク	日高奈留美
EX	クロ	佐久間レイ
EX	シロ	折笠愛
EX	フェイルロード・ザン・ビルセイア	置鮎龍太郎
EX	プレシア・ゼノサキス	こおろぎさとみ
EX	ミオ・サスガ	かないみか
EX	ホワン・ヤンロン	井上和彦
EX	ランシャオ	野田圭一
EX	テュッティ・ノールバック	井上喜久子
EX	セニア・グラニア・ビルセイア	皆口裕子
EX	モニカ・グラニア・ビルセイア	皆口裕子
EX	ゲナンジー・Ｉ・コズイレフ	石塚運昇
EX	サフィーネ・ヴォルクルス	深見梨加
EX	テリウス・グラン・ビルセイア	石田彰
EX	アハマド・ハムディ	玄田哲章
EX	ロドニー・ジェスハ	速水奨
EX	エリス・ラディウス	富沢美智恵
EX	カークス・ザン・ヴァルハレビア	玄田哲章
EX	ザシュフォード・ザン・ヴァルハレビア	阪口大助
EX	ガテゼルク	茶風林
EX	カンツォート・ジョグ	目黒裕一
EX	ケビン・オールト	矢田耕司
EX	ゴドル・ノーランド	鈴木清信
EX	ゴルド・バゴルド	秋元羊介
EX	ザレス・クワイヤー	飯塚昭三
EX	ディック・シャイエール	野島健児
EX	トールス・ゼテキネス	堀内賢雄
EX	ナセル・ザンボス	塩屋浩三
EX	ミラ・ライオネス	藩恵子
EX	ラテル・アクロス	森功至
EX	リシェル・グレノール	塩沢兼人
EX	リッジ・グラスノフ	鈴木誠一
EX	レスリー・ラシッド	西尾徳
EX	ルオゾール・ゾラン・ロイエル	青野武

EX'S CHECK

『EX』の最大の特徴である新システム、ISSを徹底分析!! 序盤のストーリーも公開だ。

シリーズ異色作『EX』のシステム&ストーリーをチェック!!

『EX』はマサキの章とリューネの章に分かれ、異なった視点で同じ事件を追っていくことになる（どちらか一方をクリアするとシュウの章が出現）。そして、この同じ時間軸で展開する異なったストーリーを、より密接に絡めてくれるシステムがISSだ。この絡み合った複数のストーリーが、劇的なストーリーと相まって『EX』の最大の魅力となっているのだ!!



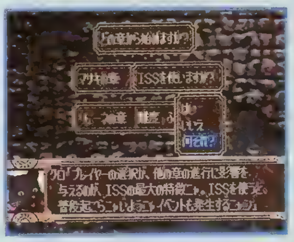


オリジナルキャラも大活躍

▲▶ストーリーをもり立てるオリジナルキャラも魅力のひとつだ。

ISS 独自なシステムISSとは…?

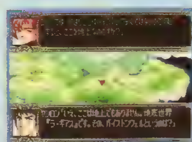
ISSとは、一方のストーリーをクリアしたとき、そこで取った選択や行動を別のストーリーに反映させるシステム。例えば、最初に遊んだマサキの章で、エレとシーラのどちらを仲間にした（一方しか仲間にできない）かによって、次に遊ぶリューネの章では内容が異なる（具体的には右を参照）のだ。ISSを使わないで選ぶことも可能だぞ。



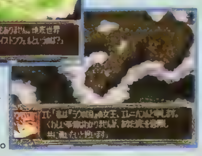
▶『EX』を遊ぶなら、ISを使わないと絶対損だぞ。

マサキの章でシーラを仲間にした

マサキの章でシーラを仲間にしたデータをISSで取り込み、リューネの章を開始した場合。シーラはマサキに同行しているため、リューネの章では自動的にエレが仲間になってくれるのだ。



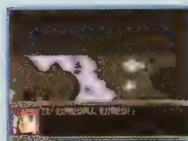
◀マサキのときシーラだったので…。



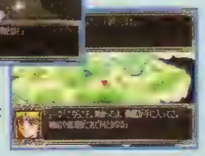
▶ISSを使って始めるとエレが仲間に。

マサキの章でエレを仲間にした

上とは違い、マサキの章でエレを仲間にした場合。ISSを使ってリューネの章を始めると、今度は自動的にシーラが仲間になる。こうしてストーリーのつじつまを合わせてくれるのだ。



◀上と同じイベントなのだが…。



▶エレではなく、シーラが仲間に。

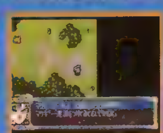
良質のストーリーをチェック

マサキの章 Prologue

久しぶりにラ・ギアスに戻ったマサキだったが、世界は戦乱の最中。状況の読めないマサキは、山賊を締め上げ情報を得ようとする……。

第1話 ラングラン動乱

[illegible]



第2話 召喚

[illegible]



第3話 イモータルの迎撃

[illegible]

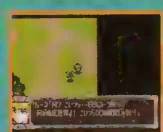


リューネの章 Prologue

気がつくと見知らぬ世界に迷い込んでいたリューネ。目の前では、見知らぬ機体とDC軍が戦闘を繰り広げていた……。

第1話 地底世界

[illegible]



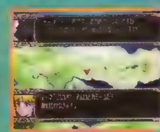
第2話 再会

[illegible]



第3話 ダンク市の攻防

[illegible]



乱入対談 PartⅣ

どんどん小さくなっているんですけど

A　あう。今回、ページの都合により対戦リプレイはできませんでした。
A　っていうかボス軍団Ⅱ対お姉さまチームは無謀でしたね。ビグドロン倒すだけでお姉さまチームの勝ち。全然面白くなかった（笑）。
C　詰んでますねぇ。予想どおりだけど。
A　機会を見て実力の近いチーム同士でリプレイしよう。つーわけで取りあえずDISC2全体の話でもしよう。
C　あまり紹介されなかったけど、実はオプションモードがスゴイですよね。
B　キャラ辞典、ロボット図鑑、そしてカラオケモード。もーなんでもアリ。全作品共通なんで、いきなり最初から全部見られるのもいいね。
C　そのぶん、埋めていく楽しさってのが消えたけどね。
A　それから、一度見たデモをあとでもう一度… …ということもできなくなったね。
B　そのかわり、オリジナルのCGデモが収録されてる。これがまたすごいデキ!!
C　このDISCのために新しく作ったモノらしいね… …。
A　とにかくDISC2はスゴイということだ。そんなワケで、また次回!!
B　げ、もう終わり!?

4号連続特別企画 開発元ウィンキーソフトに直撃!!

今だから語る『スパロボ』のホントの話 Part1

過去のシリーズの開発を担当した(株)ウィンキーソフトの方々とプロデューサーである(株)バンプレストの寺田氏に、これまでのシリーズに関する本音の話を聞かせてもらったぞ。



シリーズの誕生～黎明期

――とりあえずまずは『スパロボ』が生まれた経緯から。最初はゲームボーイ版ですよね。

高宮氏(以下、高)　最初はRPGをという話だったですが、RPGでロボットは扱いにくいんです。それよりもSLGのほうがいいんじゃないかなと。ただ、単に普通の戦略SLGもどきではおもしろくないから、せっかくキャラクターいるんだしセリフ入れましょうって。

阪田氏(以下、阪)　でも、できあがった時にはそんなに期待してなかったですよ(笑)。とりあえず自分たちが楽しんで作ってたもんで。が、発売したところ売れた。それで当然バンプレさんのほうから「じゃあ今度はFC版」で、と。

――FCの『第2次』の時はもう明確に何かビジョンとかがあったのでしょうか?

阪　いや、やっぱりSDキャラってことで、当時はほんわかした世界観のストーリーにしなきゃならないかな、という先入観がありまして。しばらくシナリオの部分をどうするか考えてたんですが、あるときふっと、魔が差したというか。

庄氏（以下、庄）　ならシリアスやってみようか、みたいな（笑）。

阪　何かこう、変なふっきれ方をしたような気はしますね。あのときは。

高　ただ、手間がかかって発売が遅れた分時期を逃して、セールス的にはパッとしなかったんですよ。FCとSFCの端境期に出ちゃって。

――その遅れた理由は……?

阪　イベントをマップ上で起こしたかったんですよ。それを庄君のほうに相談しましたら、それができるようなスクリプトを作って見せられまして。で、後は自分で作ってくれって。

庄氏(以下、庄)　ちょっと語弊がありますんで弁解しときます（笑）けど、当時誰と誰が戦闘したら何かが起こるというのは考えてなかったんですよ。それで簡単な言語を作って渡したんです。私が全部組めばいいんですけど、とても時間的な制約でできなかったんです。諦めるか、これでやるしかなかったんです。

阪　で、やっていくとだんだんわかってくるんですよ。それで余計な事までやり始めて（笑）。

人気シリーズへ～成長期

阪　『第3次』に関しては、やり方はハッキリしていましたんで、あとはできるだけのことはやってみようという形で進めてましたね。

――その『第3次』で1つの大きな波が来て、次の『EX』になるわけですが。

阪　『第3次』で1度終わりにしてたはずなんですよ。でもバンプレさんから、絶対この続きをっていう形になって。で、考えたのが『EX』だったんです。ちょっと変化球って形で。

――『EX』は『第3次』を元にサクッと?

庄　と、思ってたんですけども、やりだすとけっこう凝っちゃって、プログラムも変えてますし、グラフィックも結局全部描きおろしで。

糸州氏(以下、糸)　そうですね。私の方は戦術マップとエフェクトを手がけていたんですけれど、全部1から描き直しで、みんなで苦しんでました。

――そう言えば、オリジナルキャラはどうやって生まれたんでしょう?

高　うちからバンプレさんに振ったんです。版権ものだけだと原作があるから、発展させにくい。だから、オリジナルキャラを混ぜ込んで、将来的にはそっち側で新しい形のものをと。だからそのとき言ったんですよ。オリジナルだから、絶対目立つようにって(笑)。一番かっこよく出すようにって（笑）。

シリーズ完結へ～熟練期

――で、『EX』があって『第4次』ですよね。

阪　『第4次』に関しては、主人公とか、『第3次』でやり残した事を追加した感じですね。

――正当な進化ですけど、グラフィックは?

糸　また作り直しましたね。全部（笑）。

高　『第4次』が、ひとつの完成ではあると思います。プログラム的にもシナリオ的にも。シナリオ的には、終わった話をもう一度終わらせたという、とどめを刺したというか（笑）。

――その後は、『第2次G』ですか?

阪　いや、『第4次S』と『第2次G』と『魔装機神』が平行してましたね。

――『第2次G』は完全作り直しでしたね?

寺田氏(以下、寺)　そうですね。2作品入れて話をやり直す、みたいな形だったと思います。

阪　そのかわり『S』がしわ寄せをくらって、そんなに変わらなかった。

鎌田氏(以下、鎌)　まあ、技術的には全然違ってますけどね。CGのデモも入りましたし。

――『CB』のDISC2に入っているムービーはスゴイですね。

鎌　私もなんで作ったのかよくわからないんです(笑)。まあいろいろとやってみようと。個人的には本編に入れたかったんですが、容量いっぱいで入るところが無かった。

寺　音取りは交渉が大変でした。でも、声優さんに失礼なんじゃないかと思ったら、実は結構喜んでもらっていたとか（笑）。

いろんな意味で、『第4次』が完成形でした



次号Part2に続く

DENGEKI SCOOP ▼ スーパーロボット大戦コンプリートボックス

ロングインタビューに答えて下さったみなさま



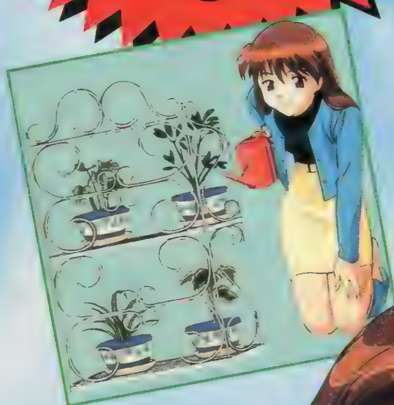
代表取締役 社長 高宮成光氏 / グラフィック 鎌田眞志氏 / グラフィック 糸洲文雄氏 / ディレクター 阪田雅彦氏 / プログラマー 庄真宏氏 / プログラマー 草間一也氏 / プロデューサー 寺田貴信氏

DENGEKI SCOOP

独占スクープ!!

17歳の
魅力的な女の子
彼女との同居生活を
描く恋愛SLGが
ついにPSで登場!!









SS版で発売され、今もなおファンを魅了し続ける恋愛SLG「ルームメイト」がPSに登場!! 今回はゲームシステムをメインに最新情報を一気に紹介していくぞ



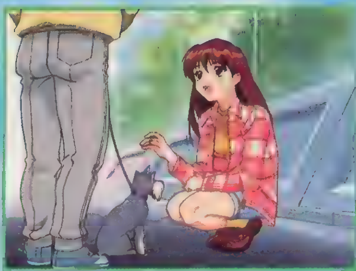
ルームメイト
～井上涼子～

7月(予) 恋愛SLG	▶¥5,800　▶データム　ポリスター ▶MC(1ブロック)、PS(4ブロック)

ROOMMATE
ルームメイト
ー井上涼子ー

ポケステ必須!!　PS版『ルームメイト』のシステムを紹介

ある日突然、見ず知らずの女の子と同居することになったら･･。このゲームは、そんな夢のようなシチュエーションが魅力の恋愛ＳＬＧだ。プレイヤーはモニターを通して、ルームメイト「井上涼子」と同居生活を送ることになる。もちろん、最大の特徴であるリアルタイムのゲーム展開も、ポケステの時計機能を利用することで問題なく実現されている。現実と同じ時間の流れを、彼女とともに過ごそう！



▲プレイ期間は２月11日から３月21日までの約１カ月。プレイヤーは好きな時間にゲームを起動させて、会話を楽しむことができるぞ。



▲お昼は学校でお勉強。彼女にも都合があるのだから、いつも会えるとは限らないぞ。



▲放課後になると部活の練習が始まる。彼女はテニス部に所属しているぞ。熱心に練習する姿もカワイイのだ。



▶家に帰ってくると制服から普段着に着替えてひと休み。家の中では、リラックスした彼女の姿を見ることができるぞ。

PROFILE



生年月日●11月4日
血液型●O型
身長●158cm
体重●44kg
B・W・H●85・58・86

えっと、まず自己紹介しますね。名前は井上涼子。17歳の高校２年生です。趣味は読書と音楽鑑賞かな。本当なら父が転勤するＮＹへ行くはずだったんだけど、友だちと離れたくなくて･。そこで父の親友の、あなたのお父さまのご厚意でこの家に居候（いそうろう）することになりました。ふつつかものですが、よろしくお願いします。

井上涼子

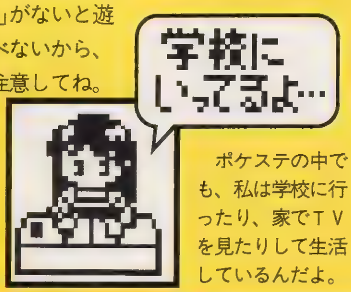


彼女がキミのルームメイト



★ポケステで遊べる３つのモードを紹介するね★

ポケステは、ただ時計代わりに使われるだけじゃないの。本編からデータをダウンロードすると、いろいろなミニゲームで遊べるようになるんだよ。でも一部のミニゲームは、本編のプレイ時間から換算される「お金」がないと遊べないから、注意してね。



ポケステの中でも、私は学校に行ったり、家でＴＶを見たりして生活しているんだよ。

モード1　ビジュアルモード

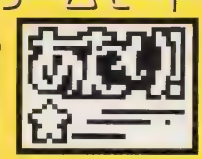
その時刻の、私の行動を見られるモードよ。けど、お風呂をのぞいたりしたら絶交だからね！



入浴シーンも♥

モード2　ミニゲームモード

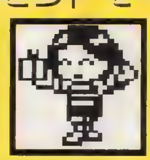
３つのカードの中から当たりのカードを引く、っていうミニゲーム。ただし、遊ぶにはお金が必要なの。



▲ルールも単純だから私でも遊べるかな？

モード3　プレゼントモード

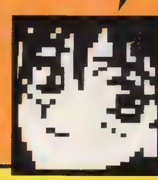
えっ、私にプレゼント!?　何をプレゼントしてくれるのかな。ワクワク。



◀ここでもお金が必要になるの。

というわけで…　そうご期待！

ＰＳ版の情報は、今後もどんどん公開していく予定！　続報に胸ときめかせて待っててね♥



電撃特報
DENGEKI SCOOP
4

FANTASY HORROR COMICAL TRICK…and ACTION!!

ファンタジー
ホラー
コミカル
アクション
アドベンチャー



MediEvil

甦ったガロメアの勇者

古今東西のありとあらゆるアクションゲームのアイデアを詰め込みまくった、骨太な1本が登場！　甦った妖術使いザロックを倒すため、やはりこちらも甦った伝説の勇者（のガイコツ?）フォーテスク!!　ハイクオリティな演出で魅せるムービーと、ステージごとに趣向の凝らされたアクション、トリックの数々をごらんあれ！



■フォーテスク

100年前の戦いで妖術使いザロックを封印した勇者……かと思いきや、実は、戦いに参加したはいいが、一撃で戦死した男。そんな彼が、なぜ勇者なのか？　もしかすると、それがこのゲーム最大のナゾなのかもしれない!!

メディーバル
甦ったガロメアの勇者

6月（予） ACT	▶¥5,800（予）　▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

ストーリー Story

平和なガロメア王国が突如邪悪な黒い闇に包まれ、人々は何者かに操られ、魔物が跋扈するようになってしまった。そう、00年前に滅んだはずの妖術使いザロックが、なぜか復活したのだ！　そして運命のいたずらなのか、それとも天が命したか、100年前の戦いで戦死した勇者フォーテスクもまた、再びザロックと戦うために、永い眠りから目覚めた。ガイコツながらピュアな心と多彩なアクションを持つフォーテスクは、ガロメアの守護神、英雄たちの魂、魔女に見守られ、王国に平和を取り戻すために、戦いの旅の出るのだった。どこにも、今度こそ大丈夫という保証はないのだけれども…․․。



◀死の底から甦った妖術使いザロックを討つべく旅立つフォーテスク。ムービーシーンの演出は「秀逸」の一言に尽きる。

ファンタジー

黒い闇を振り払い、ファンタジーワールドに再び光を

「メディーバル」は、基本的にステージクリアタイプの3Dアクション。クリアしたステージの周囲はザロックの黒い霧が晴れ、次のステージが現れるという仕組みになっている。墓地や深い森、地下のアリの巣など、ファンタジーワールド・ガロメア王国には、さまざまな名所（？）があるのだ。知恵と勇気で進め！





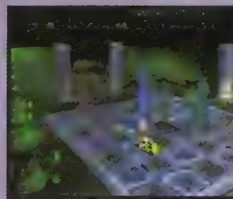
ハイエンドなCGムービー➡

▶ファンタジックな雰囲気を強く伝えるのは、マップよりもむしろ、随所に挿入されるCGムービーだろう。必見のハイクオリティムービーだ！

トリック

それほど難解なものはないが、うっかり見逃すと……

このゲームの楽しみはやはりアドベンチャーがメインなので、それほど難解なものはないが、しかしうっかり見逃したり解き忘れたりしたトリックや、手に入れ損ねたアイテムがあると、先には進めなくなってしまう。敵と戦いつつ、何か怪しいものを見かけたら、とりあえず攻撃してみるのが基本だ。たいていは、謎のすぐ近くに答えが用意されている。





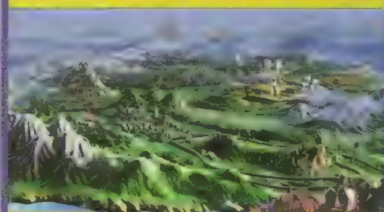


さまざまな謎を解き明かせ

各ステージにいくつか用意されているのが「何々の石板」がなければ開かない扉。これはたいていの場合、すぐ近くで入手することができるので安心だろう。また、何かを動かして解くタイプのものや、他のステージからカギとなるアイテムを持ってくるものもある。いずれも慎重な探索で解いていけるが、中には、問題の文意を読み取るようなクイズ形式のものもあるぞ。



ワールドマップ



ワールドマップのイメージ。これだけ広大な王国を舞台にするだけあって、ステージごとの特徴、表情も豊か。当然、トリックも多彩になるのだ。

アクション

基本的なアクションさえ、使いこなせればOKか!?

フォーテスクが最初からできるアクションは、歩く・走る、ジャンプ、攻撃・必殺技（武器による）、防御。さらに、ステージが進むにつれていくつかの新しいアクションが使えるようになっていく。これらを駆使して、突き進め！



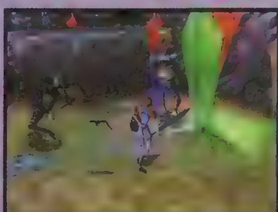
▲亡霊たちが巣くう幽霊船上での戦い。剣の必殺技は周囲の敵をなぎ払う。活路を切り開くのだ。

英雄の館



武器を手に入れよう

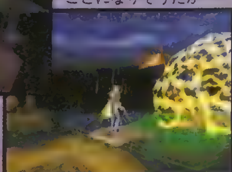
▲ステージ内で敵を倒して聖杯を満たし、実体化した聖杯を手に入れていると、ステージクリア後に英雄の館に入ることができる。新しい武器が手に入るできるぞ。



戦うだけが、フォーテスクの目的ではない。多彩なアクションを駆使する謎解きも重要な要素なのだ。



◀一本橋を渡るフォーテスク。前後から敵にはさまれると、かなりツライことになりそうだが……。



▶魔法が飛び交い、なおかつ足元に不安がありそうな湿地帯。ステージごとの特徴もしっかり把握しよう。

ステージ

特徴がはっきり際立ったステージの数々! 突破しよう!!

具体的な紹介は次回以降になるのだが、各ステージは、実に表情豊か。それも背景が単純に違うだけでなく、それぞれに中心となるアクション性も異なるのだ。ステージごとに違うACTと言ってもいいかも？

多彩なステージの数々！









対中ボス戦 Boss

ステージごとの特徴は、そのままそのステージの中ボス戦の戦い方にもつながる。中ボスは全ステージにいるわけではなく、傾向の似通ったいくつかのステージに1体が用意されている。例えば納骨堂から墓地を抜けて教会に至る3ステージを突破すると、教会のステンドグラスが中ボスだったり、というぐあいだ。その倒し方も、それまでのステージで多用してきたアクションや、新たに手に入れた武器で戦うと有利になるように設定されているので、無理なく解法が発見できるはずだ。まずはじっくりとボスを観察して弱点となるポイントを発見しよう。ただし、敵もじっとはしていない。走り回って攻撃を避けつつ、観察するだけの技量が必要なのだ。



▲納骨堂から墓地を抜けて、教会に至ると、ステンドグラスの中ボスが登場する。このボスの弱点は心臓。攻撃がやんでしばらくすると、部屋の中央に浮かんでその弱点をさらけ出すぞ。そのときに、ボウガンなどの間接攻撃系の武器で心臓を射抜くのだ。



▲これがステンドグラスのボス。ムービーだけでなく、キャラクターのグラフィックも、そうとう描き込まれている。その攻撃も、色美しいガラスの破片を扇状に飛ばしてくるという、このボスならではのものだ。攻撃が始まったら、避けに徹するのが基本。



▲カボチャの中ボス。ボス自体の攻撃や高い耐久力もやっかいだが、周囲をうろついているカボチャのザコもまた、非常にやっかい。攻撃がいやらしいうえに、ザコながら耐久力もかなり高いのだ。まずはザコに集中するのも戦法かもしれない。


さらにスッキリさわやか。
Asahi
SOFT DRINKS
New
デザイン一新・ニューパッケージ
透明ボトルでさらにさわやか。
Asahi
MITSUYA
CIDER
REFRESHING
&SPARKLING
三ツ矢サイダー
MITSUYA
CIDER
缶160ml 6本パック
缶350ml 4本パック
缶350ml
缶250ml
PET500ml
PET1.5L
アサヒ飲料
のんだあとはリサイクル

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

攻略Station

How to win





イラスト／山師

デビルサマナー ソウルハッカーズ

満を持して発売された『SH』を、詳細データ&
完全MAPと共に徹底攻略開始!

発売中 RPG	▶¥6,800(CD2枚組※『ペルソナ2 罪』体験版同梱)▶アトラス
	▶MC(1ブロック)、PS(10ブロック)

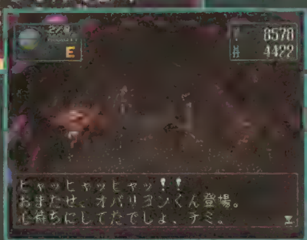
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

辛いっ！　辛すぎるぅ～!!　何がって、決して「1日で○○ページ仕上げてネ」などと無茶言われたことではなく、ＰＳ版に隠されたあ～んなネタや、こ～んなネタをお教えできないのがもどかしくて仕方ないですぅ。例えば……「○○○○○○○○○○○○で、○○○○○○○○と か、○○○○○○○○っ○○○○○○○○○○○ですぅ!!」(以上、自主規制)とまあ、何だかよく分かるような分からんような、買った人だけの秘密です！　(猫mimiっちぃ)

悪魔に魅入られし者に捧げる、攻略バイブル第1章…



▲プラネタリウムに浮かび上がる不気味な影……と思ったら、自ら墓穴を掘ったまぬけなサマナーのようだ。



▶「真・女神転生」シリーズのお約束、今回も言葉のドッチボール(?)が楽しめるぞ。

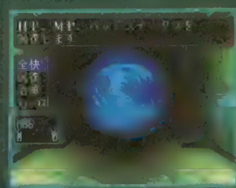
攻略1回目となる今回は、「ソウルハッカーズ」(以下、「ＳＨ」)に初めて触れる人でも快適にプレイできるように、基本部分に重点を置いて紹介するぞ。なお、あとあとの楽しみのために伏せてある情報もあるが、それに関しては追って紹介する予定だ。ＳＳ版をプレイした人は、早くＰＳオリジナル要素を知りたいだろうけれども、ここは初心に返ってもう一度基本をおさらいしてみよう。それでは、本誌片手に悪魔たちの待つ世界へ足を踏み入れるのだ！

★レベルアップが命!?

物語はゆっくり味わうとして、経験値稼ぎ＆レベルアップも重要なポイントとなる。何しろレベルが低いうちは、高位悪魔が仲魔にならないばかりか、シルエットしか拝めないのだ。これでは、悪魔見たさにレベルをガシガシ上げてしまうかも‥?

Basic Point 1 生命の源「MAG」とは?

「真・女神転生」シリーズを通しておなじみのMAG(マグネタイト)。これは現実世界で悪魔が生きていくために必要なエネルギーだ。悪魔召喚時には悪魔のレベルに応じたMAGを消費するほか、悪魔を連れ歩くことでも消費されてしまう。MAGが尽きると仲魔たちは歩くことにダメージを喰らってしまうぞ。



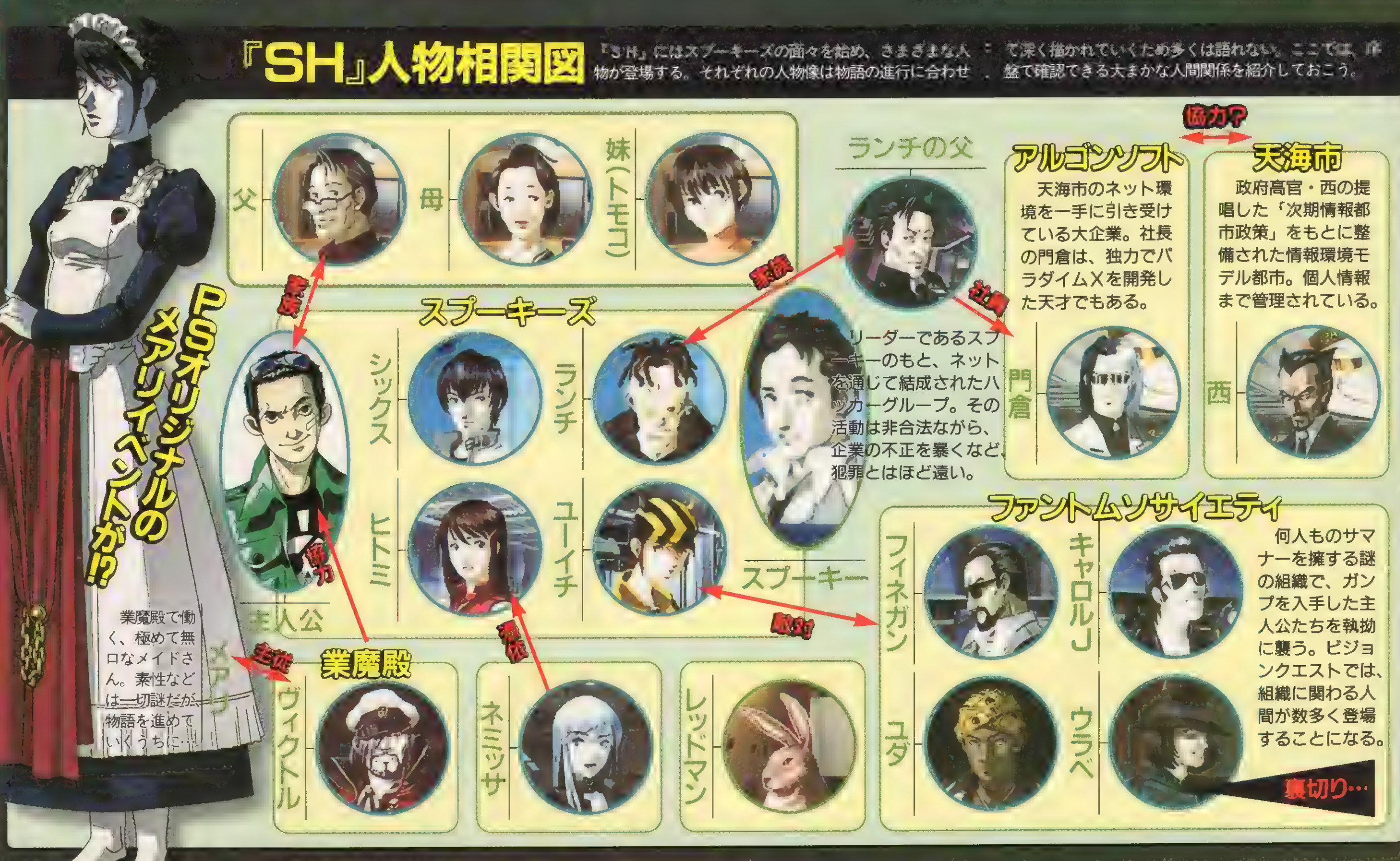
▲ダンジョン内のヒールスポットでは、現金の代わりにMAGを支払って治療をしてもらう。



▼今回の攻略範囲では登場しないが、P-メッチーを育成する際にもMAGが必要だ。

『SH』人物相関図

『SH』にはスプーキーズの面々を始め、さまざまな人物が登場する。それぞれの人物像は物語の進行に合わせて深く描かれていくため多くは語れない。ここでは、序盤で確認できる大まかな人間関係を紹介しておこう。



ACT.1:ステータス画面をチェック!!

「SH」では物語の進行上、ろくな準備もない状態で悪魔との戦いに巻き込まれていく。ここでは、ゲームを始める前に最低限知っておきたいことを順に紹介していこう。特に注意したいのが、主人公や仲魔の状態を表すステータス画面。数値に関してはHP(体力)やMP(魔力)、次いで剣や魔法による攻撃力、力や素早さなどの能力値が記されている。また、画面を切り替えると、使える魔法やキャラの特徴などが確認できるぞ。以下、各項目ごとに詳しく説明していこう(忠誠度に関しては後述)。

Ⓐ特徴

「SH」には、火に弱い樹木系や雷を吸収する雷神など、さまざまな悪魔が登場する。この覧には各悪魔の特徴が記されており、悪魔の長所や短所が一目瞭然。知っておくと戦闘を有利に進められるぞ。

Ⓑ属性

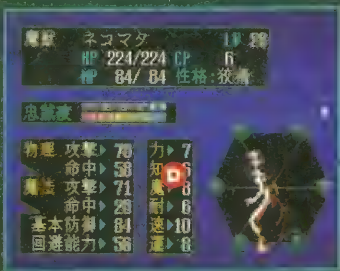
各悪魔は天使寄りのライト、より悪魔じみたダーク、秩序を重んじるロウ、混沌を好むカオスという属性(性格)が決まっている。この属性は、悪魔との交渉やパーティ編成時に重要な要素となる。



Ⓓ能力

文字通り、力強さを表す。物理攻撃や、HPを消費する特技の効果も、この数値を元に決定される。

知力を表す数値で、魔法全般に影響する。特に、この数値が高いほど魔法攻撃が命中しやすくなる。



Ⓒ月齢

悪魔の能力は、月の満ち欠けに影響される。このグラフはいわば悪魔のバイオリズムのようなモノだ。グラフが上方向に伸びている部分は悪魔の活動期を表し、攻撃力などがもっとも高くなるぞ。

魔力を表す数値で、知力と並んで魔法全般に影響する。この数値が高いほど、魔法のダメージも大きくなる。

耐久力を表し、この数値が高いほどダメージが減少する。また、HPの上限もこの数値を基に決定される。

素早さを表す数値で、戦闘時はこの数値が高い順に行動していく。また、回避や命中にも影響する。

運の度合いを表す数値で、回避やステータス異常の発生、さらには特殊な合体にも関わってくるらしい……。

BADステータス一覧

戦闘中に文字で表示されるステータス異常の内容は以下の通り!

電	電撃系の攻撃を受けて、身体が麻痺している状態。ターンが終了するまで完全に行動不能となってしまう。
氷	氷結系の攻撃を受けて、身体が凍りついた状態。「電」と同様、ターンが終了するまで完全に行動不能となる。
毒	体が毒に犯されている状態。戦闘が終わっても効果は持続して、しばらくの間ダメージを喰らってしまう。アイテムや魔法で解毒可能。
陽	気分がハイになっている状態。この間、対象キャラには細かい指示を出せず、勝手に物理攻撃を行ってしまう。
的	ロックオンされた状態。魔法やアイテムで回復しない限り、敵の攻撃を一手に引き受ける羽目に……。
痺	麻痺させられた状態。効果は数ターン持続して、この間、一切行動不能となる。アイテムや魔法で回復可能、戦闘終了で自然回復。
眠	眠りに落ちた状態。眠りは数ターン持続するものの、攻撃を喰らったり、アイテムや魔法の使用によって目を覚ます。
魅	魅了されている状態。対象キャラは、効果が持続する限り味方や自分を攻撃し続ける。魔法やアイテムで回復可能。
爆	魔法(敵悪魔専用)で爆弾にされた状態。この間に火炎攻撃を受けると、パーティー全体がダメージを受けてしまう。ボムディで回復可能。
石	石化してしまった状態のこと。魔法やアイテムで回復することができる。ちなみに、主人公が石化するとゲームオーバーとなってしまう。
死	力尽きて、戦闘不能となったことを表す。状態回復には、魔法やアイテム、回復施設などでの治療が必要となる。
瀕	「死」と同じで、ネミッサの戦闘不能状態を表す。効果などに違いはなく、「死」と同様に、魔法やアイテム、回復施設などで復活する。
屍	力尽きた仲魔を魔法で無理矢理戦わせている状態。文字通り死人にムチ打つようなモノだが、対象キャラは一時的に無敵状態となる。

天海市SHOP・GUIDE

スプーキーズのアジト付近、芝浜コアにはアンティークショップや美術商などさまざまな店舗が集中している。しかし、これらのショップには表と裏の顔があって、COMPを持つ者には非常に協力的となる。彼らは非合法のアイテムを提供してくれるため、サマナーにとっては欠かせない存在といえるのだ。それでは、各ショップの裏の顔にスポットを当てて紹介していこう。



▶水上ホテル・業魔殿も、最初はにべもなく追い払われてしまうが……。



◀COMPを持っていれば話は別。これから物語のラストまでお世話になるぞ。

生体エナジー協会

MAGと現金を扱う両替商で、互いの交換レートは時々刻々と変化するため財テクも可能だ。ちなみに、いつ、どのような目的でこの協会が作られたか定かではない。



ドラッグギア

一見何の変哲もないドラッグストアだが、サマナー相手となると話は別。死んだ者の魂を呼び戻す「反魂香」や、ステータス異常を治す薬品など、変わった薬品を扱う。



水上ホテル・業魔殿

海上に停泊している豪華客船を利用した水上ホテルで、主のヴィクトルは悪魔合体の研究者でもある。また、船内には悪魔と剣の合体を研究するシェフもいるらしい。



八角酒店

「SH」に登場するショップの中では唯一「ふつう」のお店で、日本全国あらゆる銘柄のお酒を扱っている。中には、悪魔の性格を変えてしまう逸品も扱っているとか。



オートマータ

歳不相応な出で立ちの老婆が営むアンティークショップ。おびただしい数の人形や老婆の姿に驚かされるものの、実は貴重な品々を提供してくれるアイテムショップだ。



ビデオ・マッスル

表向きはさびれたビデオショップだが、裏では武器・弾薬を取り扱う非合法ショップ。品揃えは豊富で、物語の進み具合に合わせて随時、新製品を入荷してくれる。



画廊・ラダー

絵画を扱う美術商だが、裏ではサマナー相手に防具を販売している。店内の絵画は特殊な光に反応して透き通り、裏に陳列されているもう1つの商品が浮かび上がる。



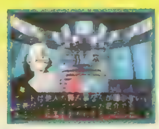
タイ料理・サワムラ

精力あふれる素材をふんだんに使ったタイ料理の店。ここでは疲れ切った人はもちろん、力尽きた仲魔すらも飛び上がるような料理をごちそうしてくれるという。

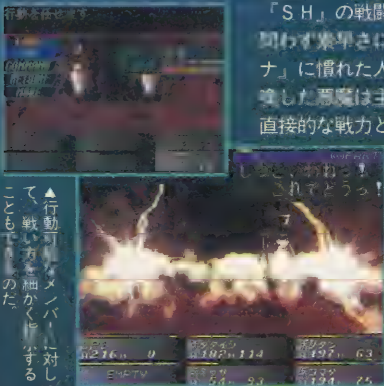


EL 115

芝浜の北に位置するクラブで、オカマの兄弟が経営している。見かけとは裏腹に2人とも凄腕のハッカーで、ガンプのインストールソフトを開発してくれる。



ACT.2 :戦闘システムをチェック!!



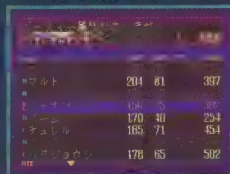
▲行動可能なメンバーに対して、戦い方を細かく指示することもできるのだ。

「ＳＨ」の戦闘はコマンド選択式で、敵味方問わず素早さに応じて行動していく。「ペルソナ」に慣れた人は戸惑うかもしれないが、召喚した悪魔は主人公と同じフィールドに立ち、直接的な戦力となるぞ。主人公の戦闘コマンドは主に剣と銃と召喚。ネミッサには召喚の代わりに魔法コマンドが加わる。また、仲魔に対しては攻撃手段を直接指示したり、行動を任せることもできるぞ。

◀魔法のエフェクトも迫力十分！画面上には状況に応じてキャラのセリフが表示されることもある。

〜バランスを考えよう〜

先ほども触れたが、悪魔にはそれぞれ属性があり、相反する属性の悪魔は同時に召喚できない。そこで、あらゆる属性の悪魔を平均的にそろえるよりも、どちらか一方の属性に偏らせると、いざというときの召喚にも困らないぞ。



◀異なる属性が邪魔をして予備戦力が生かせない

Basic Point 2 レベルアップと能力値

主人公とネミッサは、戦闘や会話で得られる経験値によってレベルが上がる。レベルアップ時には、ボーナスポイントを好みの能力に割り振ることで、成長させるのだ。魔法が使えない主人公は力、耐、速を、ネミッサは知、魔、速をメインに伸ばしていくといい。



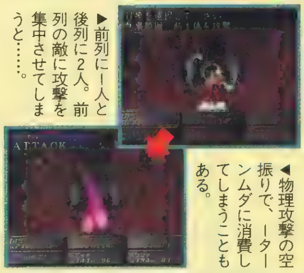
◀平均的に上げるよりも、キャラの特長を活かしたレベルアップ！　欲をいえば運も上げたいところ。

効率よく勝つために

α 先読み&隊列がポイント!!

戦闘で特に注意したいのが、物理攻撃の空振りだ。例えば、主人公とネミッサが複数目標のうち同じ敵を攻撃したとしよう。主人公の一撃が目標を倒してしまうと、別の目標がいた場合でもネミッサの攻撃は空振り扱いとなってしまうのだ。こんなミスを防ぐためにも、相手の残り体力には注意しつつ、広範囲に届く武器を早めに入手しよう。ちなみに、魔法攻撃の場合は、自動的に別目標をホーミングしてくれるぞ。

例）.相手の残り体力に気づかないと……



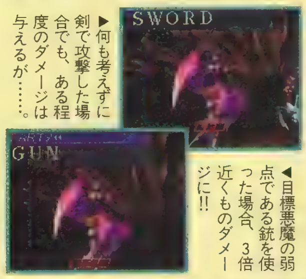
▶前列に1人と後列に2人。前列の敵に攻撃を集中させてしまうと……。

◀物理攻撃の空振りで、ターンムダに消費してしまうこともある。

β 敵&仲魔の特徴を把握する!!

一度倒したり仲魔にした悪魔のデータは、ＣＯＭＰに記録される。戦闘に入ったらまずＣＯＭＰ➡アナライズを選んで、敵の弱点を探ろう。また、仲魔に指示を出す場合でも悪魔の特徴には要注意！　忠誠度が低いうちは、悪魔の性格（後述）にそぐわない指示を出しても絶対に従ってくれないぞ。敵味方問わず、いかに悪魔の性格や特徴を把握するかが、攻略のポイントとなるのだ。

例）.特徴によって、ここまで効果が変化!!



▶何も考えずに剣で攻撃した場合でも、ある程度のダメージは与えるが……。

◀目標悪魔の弱点である銃を使った場合、3倍近くものダメージに!!

VR都市・パラダイムXの歩き方!

アルゴンソフト社長・門倉が単独で開発し、ネット上で限定公開している仮想都市。景観はノスタルジックだが、公共サービスからショッピング、アミューズメント施設に至るまで、現実の都市とほとんど同じ機能を備えている。街中はＣＯＭＰのマッピング機能が利かない３Ｄダンジョンとなっている。意外と狭いので迷わないとは思うが、参考までにＭＡＰ付きで紹介しよう。



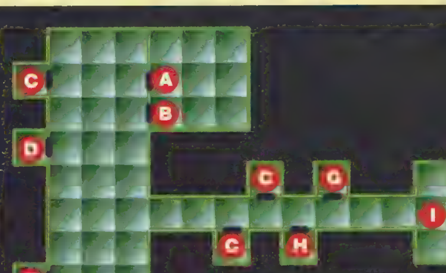
▶レンガ作りの建物やガス灯が立ち並ぶ、電脳都市とはかけ離れ、静かなたたずまいを見せる

Ⓓ VR銀行

一時間（実際のプレイ時間）あたり５％の利子がつくという銀行。もちろん、銀行の役割はそれだけではない。あるアイテムを高額で買い取ったり、報酬が振り込まれたり……詳しくは明かせないが、何かと利用価値は高いぞ。

Ⓔ カウンター

パラダイムXのエントランス。ここでは常駐している受付嬢がパラダイムXについて説明してくれるぞ。特に何かのイベントポイントではないが、パラダイムXを終了するときには必ず訪れることになる。





▼この街の人間には、[illegible]

Ⓐ カジノ・ブリザトン

ＰＳ版で追加されたアミューズメント施設。物語の進行に応じて、スロットやポーカーなど５種類のゲームが楽しめるようになっている。ここで稼いだメダルは、枚数に応じてとっておきのアイテムと交換できるのだ。

Ⓒ フォーラム４種

ここはパラダイムXを楽しむ人たちの情報交換の場で、さまざまな情報が手に入る。また、各フォーラム間は瞬時に移動できるので、煩わしさを感じることもない。ときには貴重な情報も聞けるので、足しげく通ってみよう。

Ⓕ ブティック

実際に試着した様子が手に取るように分かるという、ＶＲならではのショップだ。実際は通販のようなシステムだが、ネミッサの場合は少々異なる。今回の攻略範囲のラストで、ブティックのイベントが見られるので注目！

Ⓗ 占い屋

道を見失った者のみにアドバイスをくれるという不思議な占い屋。前回プレイから時間が経ち、どこに向かったらいいか分からなくなったときなどの、プレイヤー向けの救済措置となっている。普段はあまり立ち寄る必要もない。

Ⓑ 映画館

映画館といっても何かを上映するわけではない。中にはコース別に６つのアトラクションが用意されていて、好みに応じて楽しめるという施設になっているのだ。絵画の世界に入り込めるＶＲ美術館や、広大な敷地を散歩できるＶＲパークなど、いずれもＶＲ都市ならではのさまざまな楽しみが待っているぞ。



Ⓖ ペットショップ・王国屋

どこかで見たような人物が営むＶＲペットショップ。今回の範囲では特にイベントは起きないが、物語がある程度進むと「裏の顔」を見せてくれる。いずれ、ＰＳ版の目玉であるＰ-メッチーを買えるようになるぞ。

Ⓘ エアビジョン

飛行船の側面に備え付けられた巨大モニターで、パラダイムX上空からさまざまなニュースを発信している。ゲーム中では、路地の奥に入り込むと見ることができる。街に入ったら一度は見ておきたいスポットだ。

ACT.3 :悪魔との会話をチェック!!

●交渉次第で仲魔に!!

戦闘以外の選択肢として、会話交渉という手段がある。これは戦闘並にリスクを伴うものの、上手くいけば戦力が増えるばかりか、経験値まで手に入るぞ。また、既にCOMPの中に同族がいる場合は、まず間違いなく友好的な反応が得られる。これを利用して、苦手な悪魔が出現するダンジョンでは、早めにその悪魔を仲魔にしてしまえば、攻略がグッと楽になるのだ。



◀せっかく交渉が成立しても、COMPに空きがないと仲魔にできないぞ。

●タイプ別・会話ポイント

それぞれの悪魔には、13種類もの会話タイプが設定されている。大まかな性格と傾向は右の表にまとめておいたが、残念ながら100%確実という受け答えは存在しない。ここで注目したいのが、悪魔との友好度という隠しパラメータだ。これは実際に確認することはできないが、会話頻度によって上昇する好感度と思えばいいだろう。戦闘を避け、多くの会話をこなせば、ダーク悪魔相手でも友好的な反応が得られるようになる。しかも、ときにはプレゼントをもらうことさえあるようだ。



▲会話の基本は3～4択。意外なものが正解の場合も……。

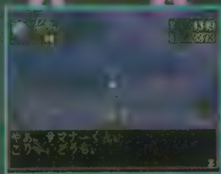
●仲魔にならない悪魔も!?

会話相手を選ぶときに、写真下のマークが表示されない限り仲魔にはならない。原因としていくつか考えられるが、そのほとんどが主人公のレベル不足だろう。このような場合は交渉が成立したとしても、土壇場でキャンセルされてしまう。また、召喚している仲魔と相反する属性の悪魔も仲魔にならないので要注意！　仲魔集め目的で会話を繰り返すときは、ニュートラル属性の仲魔以外はCOMPに戻した方がよい。

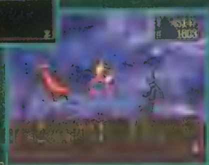


●フルムーンには要注意!!

悪魔と遭遇する際、もっとも厄介なのが満月の影響だ。このときばかりは文字通りお話にもならず、同族がCOMPの中にいても攻撃されることがある。特殊ソフトを使えば多少は交渉能力が上がるが、基本的には戦闘を覚悟すること。



▲いつもなら妙にノリの良いタイプの悪魔たちでも……。



▶わけの分からない状態に（いつも通りか？）。

悪魔の会話タイプ一覧

以下の各対処法は基本例であって、絶対ではないので要注意！

お子さま	思考的には小学校低学年といったところ。バカにせず、相手の話に合わせてやることが大切。
若者	中高生の反応を見せるが、説教や小難しい対応は禁物。その場のノリに任せて、対等の口調で！
偉人	常に人間を見下し、居丈高な態度をとる。主人公のレベルが低いうちは、素直かつ下手に出た方がいいだろう。
おじいさん	優しい対応が一番！　ただし、ボケの領域に片足を突っ込んでいるため、まれに不条理な仕打ちに合うことも。
ケダモノ	物欲と食欲が強く、人間に興味を持っている。何らかのアドバイスを与えてやると喜ばれる。
老獣	基本的に説教臭く、真面目な話題が多い。こちらも真面目に対応しないとすぐに逆鱗に触れてしまう。
MAD	……予測不能。あらゆる言動において法則性がなく、意外な選択が功を奏することもある。もはや運頼りか？
ガイン	独特のノリの軽さを持ったタイプ。ひたすら相手に合わせて、彼らなりの「マイブーム」に賛同すると良い。
バロウズ	特殊なインストールソフトを使わないと会話が成立しない。序盤ではスライムがこのタイプ。
女の子	小学校低学年程度の、わがままな女の子といったところ。残酷な面があり、何かと戦闘に転じやすい。
ギャル	いわゆるコギャルタイプ。手っ取り早く口説いてしまうと仲魔になりやすい。
女性	気位の高い女性。基本的にはギャルを少し上品にしたようなモノなので、やはり口説くのがオススメ。
オバサン	ちょっと物欲の強い中年のオバサン。井戸端会議に付き合うつもりで話を合わせ、気前よく構えていればよい。

ACT.4 :悪魔の忠誠度をチェック!!

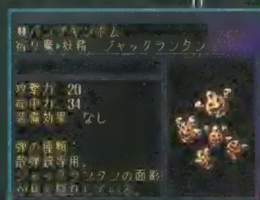
仲魔には忠誠度というパラメータがある。この数値が高いほど、悪魔たちは主人公の指示に従ってくれる。しかも、忠誠度がレベル5（最大）に達すると、自らアイテム化（魔晶変化）を望んだり、主人公の危機を救ったりと精一杯尽くしてくれるのだ。忠誠度は贈り物をしたり、悪魔の好む指示を与えることによって少しずつ上昇していくぞ。悪魔の性格は6種類あって、どのような指示を好むかは性格ごとに異なる。詳しくは下記の表を参考にすること。



◀性格が友愛の悪魔は、いざというときに身を挺してかばってくれる。

Basic Point 3 魔晶変化とは…？

これは、忠誠度が最大に達した悪魔をアイテム化するという特殊な悪魔合体だ。対象となるのは、性格が狡猾か愚鈍の悪魔で、何に変化するかは悪魔ごとに異なる。たとえ姿は変わっても、プレイヤーを守ってくれることに変わりはないぞ。



◀いずれも、普通のショップでは手に入らないレアアイテムばかり！

～悪魔の性格&忠誠度UPのキーワード～

冷静 — **適切なコマンド**

高位の悪魔に多い性格で、極めて適切な行動をとるため、「GO!!」で安心して任せられるタイプ。主人公の指示と彼らの行動予定が一致した場合のみ、セリフが青文字で表示されて忠誠度が1メモリ上昇するぞ。また、高価な贈答品や、魔晶変化アイテムを贈ると効果的。

友愛 — **回復&ガード**

戦闘を好まない彼らは、回復魔法やガードを指示することで簡単かつ確実に忠誠度が上げられる。ここで小技を1つ紹介しておこう。八角酒店で吟醸ゆめざくらを使って悪魔の性格を一時的に友愛に変えてしまう。あとは戦闘でガードを続ければ、どんな性格の悪魔でも……。

獰猛 — **特技&物理攻撃**

とにかく攻撃あるのみ！　物理攻撃とHPを消費する特技さえ指示していればいいという、友愛とは別の意味で分かりやすい性格だ。しかも、食べ物系の贈り物なら喜んで受け取ってくれるため、特に苦労することなく忠誠度を上げることができるだろう。

虚心 — **特になし**

これは造魔専用の性格で、文字通り本人の意思がないことを表す。忠誠度は最初から最大で、よほど奇妙なこと（酒で性格を変えて、嫌がらせをしてみるとか……）をしないかぎり忠誠度は下がらない。ごくまれに指示に従わず、ガードをしてしまうこともある。

愚鈍 — **GO!!**

冷静には数歩及ばずといった性格で、自らの攻撃を反射されて自爆することも……。「GO!!」を選べば確実に忠誠度が上昇していくが、彼らの行動には常に一抹の不安がつきまとう。また、ほとんどの贈り物を喜んで受け取るため、プレゼント攻勢でいくのもよい。

狡猾 — **攻撃&補助系魔法**

平均して魔力が高く、補助系や攻撃系の魔法を指示することで上昇することもある。ほかの性格と比べて、上昇頻度は低め。しかも、贈答品は宝石類と高価な品々がメインのため、コストがかかって仕方がない。やはり、酒を飲ませて性格を変えるのが得策だろう。



ビジョンクエスト～天体博物館まで 詳細MAP&データを含む徹底攻略!

攻略一回目の今回は、可能な限り詳細なMAPとデータを用意してみた。初めて『SH』に触れるプレイヤーでも、今回の範囲を終える頃にはすべてをマスターしているはず。やり込み派にはちょっと物足りないかな?

MAP Ⅰ ～アルゴンNS……ビジョンクエスト&現実世界



●すべてはハッキングから始まった…

[illegible]ハッカーグループ・スプーキーズの一員である主人公とヒトミのハッキングから始まる。2人は公衆端末からアルゴン社にアクセスして、仮想都市パラダイムXユーザー資格を[illegible]。しかし、パラダイムXを楽しんでいた主人公は、謎のアクシデントに巻き込まれてしまう。危ういところを謎の人物レッドマンに助けられるが……。



▶主人公に[illegible]えるレッドマン[illegible]してはどこ[illegible]だ。



▲GUMPを手に入れたスプーキー。すべての謎はこの中に!

●パラダイムXからビジョンクエストへ!!

▼いったい何の目的で主人公を助けたのか、レッドマンと名乗る人物は主人公を記憶の旅に誘う。



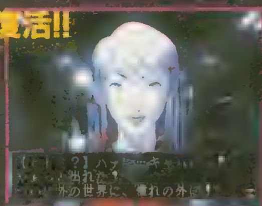
レッドマンに導かれるままに、主人公はウラベというサマナーの過去を追体験することに……。プレイヤーにとってはいきなりの実戦となるが、特に難しいことはない。物語の進行上、ウラベはベス、ブッツ、リャナンシーという3体の悪魔を召喚する。彼らは戦力的に申し分ないので、しばらくうろついて戦闘のコツをつかもう。ここでの目的は、電算室(MAP5Fの⑧地点)であるデータを入手すること。実質的なルートは一本道なので、迷う心配もないだろう。

舞台は現実世界とリンク!!

建物を探索中にアイテムボックスを発見すると、「調べますか?」と聞かれることだろう。しかし、V・Qでは決して調べてはいけない。ここでアイテムを入手した場合は、現実世界に持ち越すことは不可能。しかも、現実世界で同じ場所を調べると、アイテムは回収済みとなってしまうのだ。

●ガンプ入手、そして悪魔ネミッサ復活!!

ビジョンクエストでウラベの壮絶な最期を体験した主人公は、スプーキーが入手したGUMPの正体を知り、パスワードを入力してウラベのGUMPを起動させる。しかし、起動と同時にネミッサプログラムが発動! 永い封印から目覚めた悪魔ネミッサは、近くにいたヒトミに憑依してしまうのだった…。





◀パスワードの入力は今回だけだが、あまり複雑なパスワードを設定する[illegible]はまったくない。



▲◀GUMPから飛び出した光はヒトミを襲い、2つの魂が宿ってしまう。

Basic Point 4 ネミッサが修得する魔法は?

ネミッサが修得する魔法は、火炎、氷結、電撃の3タイプに分かれる。分岐ポイントはゲーム序盤のスプーキーとの会話シーンだ。どのタイプを選ぶかは好みの問題。あえてオススメするなら、電撃タイプのマリンカリン(魅了)がなかなか使えるぞ。



▲こんな何気ない会話で分岐していたとは……。

～会話選択によるタイプの変化～

LV	いつもは明るい(火炎)	結構クール(氷結)	意外とセクシー(電撃)
7	アギ	ブフ	ジオ
15	メ・ディア	メ・ディア	メ・ディア
18	ロマ・カロル	ロマ・グランド	ロマ・フルメン
21	ハマ	ムド	マリンカリン

●スプーキーの危機!?アルゴンNSへ…

まずは仲魔集めから

GUMPについて調査をしていたスプーキーからSOS!! 現実世界で最初の戦いの舞台となるのは、あのアルゴンNSだ。建物に入ったら、まずは地霊ノッカーと妖精ピクシーの2体を探そう。彼らはイベントキャラで、会話さえすれば仲魔になるぞ。今回はB1Fのボスを倒し、スプーキーを救出することが目的だ。B1Fへは、Ⓐが直通の階段となっているぞ。



◀親切に「れくちゃあ」してくれるぞ。運が悪いと出会えないことも……。

V・Qとのギャップに注意!

V・Qでは通れたトビラのいくつかは、現実世界ではロックがかかっている。これらのトビラの前ではシックスやランチとの会話イベントが発生、彼らと話さないことには物語が進まないので注意しよう。また、V・Qで取らずに残しておいたアイテムを忘れずに回収すること。MAP中の①にはチャクラポット、②には地返しの玉、③には300MAGで、④には反魂香が隠されている。



◀ここでは、シックスのちょっと情けない様子が見られるぞ。

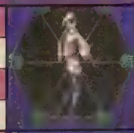
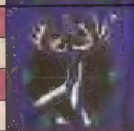
VS・キャロルJ

スプーキーが監禁されているB1Fの資料室には、ファントムソサエティのサマナー・キャロルJが待ち受けている。さらに、幽鬼ガキ2体と屍鬼パドロック、邪鬼イッポンダタラの計4体を召喚してくる。慣れないうちは主人公とネミッサだけでは心もとない。この段階で合体材料となる悪魔は、妖精ピクシー、地霊ノッカー、魔獣ギャリートロットの3体だ。彼らすべてを召喚しても十分に戦力となるが、どうせなら悪魔合体を試してみたいところ。スタンダードなところで、妖鬼アズミあたりを造っておこう。



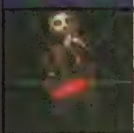
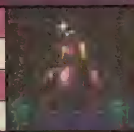
V・Qで出現する悪魔データ一覧

最初のV・Qで出現するのはわずか4体。仲魔にしたところで特にメリットはないが、訓練程度に交渉してみるのもいいだろう。また、悪魔のセリフからは、サマナー・ウラベがどのような人物かを伺い知ることができる。

	名前	力	知	魔	耐	速	運	LV	HP	MP	CP	MAG	性格	会話タイプ	備考
	ナイトストーカー	4	3	3	5	11	4	13	120	37	4	311	獰猛	おじいさん	呪殺無効／破魔に弱い
	ビルヴィス	7	6	5	7	5	3	16	152	60	4	254	獰猛	お子さま	衝撃を反射／呪殺無効
	チュレル	7	5	8	6	6	4	19	165	71	6	454	狡猾	女性	呪殺無効／破魔に弱い
	ウェンディゴ	6	4	4	7	10	5	19	171	51	6	454	獰猛	ケダモノ	氷結反射／呪殺無効／火炎に弱い

現実世界で出現する悪魔データ一覧

ここで出現する悪魔は、前述した3体以外は仲魔にならない。また、経験値稼ぎにもあまり適していないため、手っ取り早く仲魔を追ってクリアしてしまおう。また、ダーク属性の悪魔と会話をしても、まだ現段階ではメリットはない。

	名前	力	知	魔	耐	速	運	LV	HP	MP	CP	MAG	性格	会話タイプ	備考
	スライム	3	3	3	3	3	3	1	30	25	1	24	愚鈍	バロウズ	呪殺無効／破魔に弱い
	フェイスバインド	3	3	3	3	3	3	1	30	25	1	24	獰猛	偉人	呪殺・精神無効／火炎・破魔に弱い
	ポルターガイスト	3	3	3	3	3	4	2	37	26	1	48	愚鈍	女の子	呪殺・神経・ガン無効／破魔に弱い
	ピクシー	3	3	3	3	3	4	2	37	26	1	32	友愛	ギャル	衝撃を吸収
	ガキ	4	3	3	3	3	4	3	43	27	1	72	愚鈍	若者	呪殺無効／破魔に弱い
	ノッカー	4	3	3	4	3	3	3	49	39	1	48	愚鈍	おじいさん	氷結無効／火炎に弱い
	グレムリン	5	3	3	3	5	3	5	56	29	2	120	愚鈍	お子さま	氷結無効／火炎に弱い
	ギャリートロット	5	3	3	4	5	3	6	63	30	2	96	獰猛	ケダモノ	衝撃を吸収

アルゴンNS・B1F～6F（V・Q、現実世界　共通）

～MAPの見方～

このMAPは、COMPのオートマッピングによるモノだ。記号の意味はそのままだが、トビラBは少し特殊。これはイベントなど特定の条件を満たさないと開かないぞ。

- ターミナル
- ヒールスポット
- 出入口
- エレベーター
- トビラA
- トビラB
- 上り階段
- 下り階段
- イベント



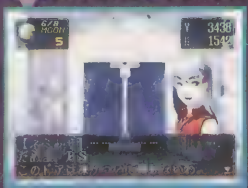
MAP II～湾岸倉庫街

●ガンプ故障!! 業魔殿へ…

アジトに集まった我々は、キャロルJから入手したコードを解析。その結果、サマナーズネットという謎のアドレスを入手し、天海市に潜む謎の組織の存在を知る。そして、これからというときに故障してしまったGUMPには「業魔殿へ」というメッセージが……。



◀これがきっかけとなり、主人公たちは業魔殿の真の姿を知ることになる。



▶ボスを倒すまでトビラは開かない。寄り道せずにサクサク進もう。

●冷凍倉庫で迷わぬように…

GUMPを修理する代わりに、「業魔殿」の主ヴィクトルから天海ベイの倉庫である物を取ってくるよう頼まれる主人公。この倉庫は、構造が複雑な上、ボスを倒さなければ開かないトビラもある。探索するときは、装備などをしっかり整えておくようにしよう。

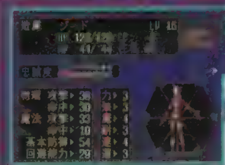
●クリア後のお宝を忘れるな!!

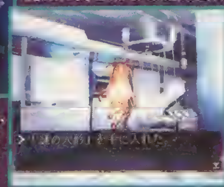
冷凍倉庫には、合計8つのアイテムが用意されている。MAP中の①ではジャバーフット、②ではディスポイズン、③ではチャクラポット、④では[illegible]00MAG、⑤では運の香、⑥ではバタフライナイフ、⑦では400MAG、⑧では知恵の香がそれぞれ手に入るぞ。



◀能力値がアップするお香は、滅多に手に入らない貴重品だ。取り忘れに注意！

Basic Point 5 人工の悪魔「造魔」





▲▶土塊のような人形から、悪魔の亜種が誕生！ ちなみに、呪殺や破魔すら効かない特異体質でもある。

ヴィクトルに依頼された品は、一体の奇妙な人形だった。これは人が創り出した悪魔「造魔」の素で、業魔殿に持ち帰ると造魔合体ができるようになるぞ。造魔は合体した悪魔の能力を受け継ぎ、その姿を変える。また、自らの心を持たないため、主人公たちに忠実な戦力となる。しかも、悪魔でありながら一切MAGを消費しないという特典付きだ！

VS・ガルガンゼロ



組織との関わりは謎だが、こいつを倒さない限り先へ進めない。ガルガンゼロの攻撃は氷結が主体となるため、氷結無効の特性を持つ夜魔モコイや妖鬼アズミは押さえておくこと。さらに、ボスは火炎攻撃に弱いという特性があるため、火炎系の魔法を使える堕天使セエレか聖獣ヘケトを後列に召喚すると効果的だろう。

ごくまれにアイオンの雨という全体氷結攻撃を使ってくるため、メ・ディア(全体回復魔法)を使えるキャラも召喚しておくこと。防寒服を装備するのも忘れずに！

第一、第三倉庫に出現する悪魔データ一覧

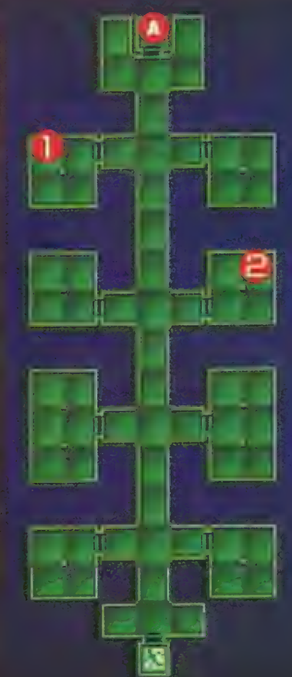
主な顔ぶれは、アルゴンNSとあまり変わらない。あえて注目するならこの2体。妖獣ヘルハウンドは、炎系の特技を持っているためかなりの戦力となる。また、屍鬼ドラッグクイーンはしつこく会話しておこう。友好度が上がれば高確率でプレゼントがもらえるため、戦うよりもお得だ。



名前	力	知	魔	耐	速	運	LV	HP	MP	CP	MAG	性格	会話タイプ	備考
ピクシー	3	3	3	3	3	4	2	37	26	1	32	友愛	ギャル	衝撃を吸収
ポルターガイスト	3	3	3	3	3	4	2	37	26	1	48	愚鈍	女の子	呪殺・神経・ガン無効／破魔に弱い
ガキ	4	3	3	3	3	4	3	43	27	1	72	愚鈍	若者	呪殺無効／破魔に弱い
ノッカー	4	3	3	4	3	3	3	49	39	1	48	愚鈍	おじいさん	氷結無効／火炎に弱い
ドラッククイーン	4	3	4	3	3	4	4	50	32	1	24	愚鈍	女性	呪殺・精神無効／火炎・破魔に弱い
かみおとこ	5	3	3	4	3	3	4	56	28	2	96	愚鈍	おじいさん	呪殺反射／魔法に強く破魔に弱い
ギャリートロット	5	3	3	4	5	3	6	63	30	2	96	獰猛	ケダモノ	衝撃を吸収
ヘルハウンド	6	3	3	4	5	3	7	75	31	3	168	獰猛	老獣	火炎・呪殺無効／氷結に弱い

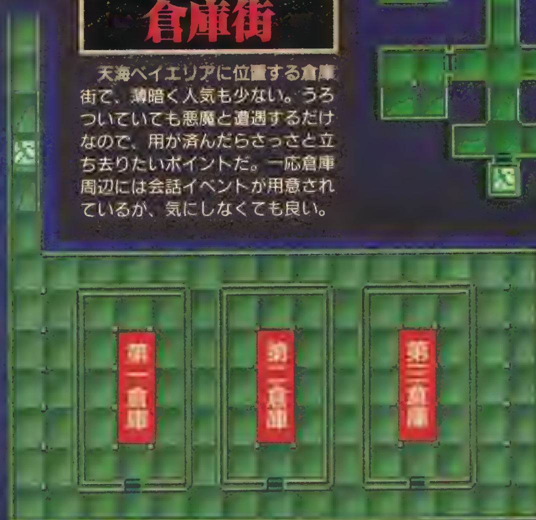
第一、第三倉庫共通MAP

第一と第三倉庫は構造がまったく同じで、どちらのイベントも突き当たりのⒶ地点にて発生する。第二倉庫の入り口はパスワードでロックされているため、まずはどちらかの倉庫でパスワードを聞き出すこと（入力はオートなので、覚える必要はない)。ちなみに、MAP中の①は第一倉庫、②は第三倉庫のアイテム入手ポイントを表している。

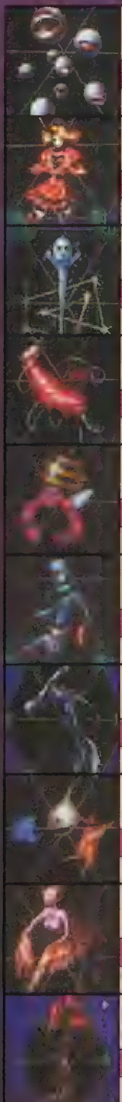


倉庫街

天海ベイエリアに位置する倉庫街で、薄暗く人気も少ない。うろついていても悪魔と遭遇するだけなので、用が済んだらさっさと立ち去りたいポイントだ。一応倉庫周辺には会話イベントが用意されているが、気にしなくても良い。



デビルサマナー ソウルハッカーズ



悪魔	力	知	魔	耐	速	運	LV	HP	MP	CP	MAG	性格	会話タイプ	備考
かみおとこ	5	3	3	4	3	3	4	56	28	2	96	愚鈍	おじいさん	呪殺反射／魔法に強く破魔に弱い
ドラッグクイーン	4	3	4	3	3	4	4	50	32	1	24	愚鈍	女性	呪殺・精神無効／火炎・破魔に弱い
グレムリン	5	3	3	3	5	3	5	56	29	2	120	愚鈍	お子さま	氷結無効／火炎に弱い
ギャリートロット	5	3	3	4	5	3	6	63	30	2	96	獰猛	ケダモノ	衝撃を吸収
ペナンガル	4	3	4	3	5	5	7	69	35	2	112	冷静	若者	氷結を吸収／火炎に弱い
モコイ	5	3	5	4	4	3	7	75	39	2	112	愚鈍	ガイン	氷結無効／火炎に弱い
アズミ	5	4	3	4	5	4	8	82	36	2	127	愚鈍	オバサン	氷結無効／火炎に弱い
オンモラキ	5	3	4	3	7	3	8	76	36	3	191	愚鈍	お子さま	氷結・呪殺無効／ガン無効
ハーピー	5	3	4	4	7	3	9	88	37	2	143	冷静	女性	衝撃を反射／ガンに弱い
ジュボッコ	5	5	3	6	4	4	10	95	54	3	239	冷静	老獣	破魔・呪殺無効／火炎に弱い

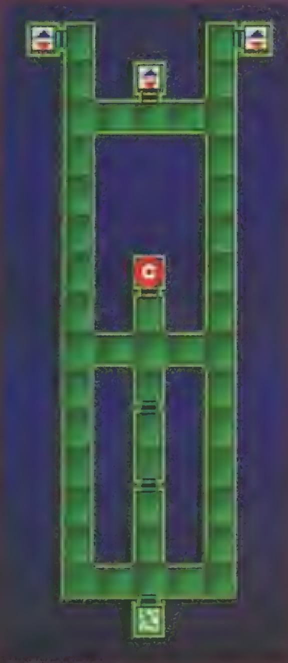
第二倉庫に出現する悪魔データ一覧

Ｂ２、３Ｆに頻出する妖樹ジュボッコと凶鳥オンモラキの連携が強敵。一方は火炎に、一方は氷結に強いため、魔法でサクッとはいかない。空振りにならないように先読みしつつ、物理攻撃をメインに一体ずつ片づけていくこと。



第二倉庫 1F～B3F

第二倉庫の手順は、まず１Ｆ北西のエレベータを使ってＢ１Ｆに降りて、北東のエレベータを使用。Ｂ２Ｆに降りた直後回復とセーブを済ませたら、反時計回りで外周に沿ってＢ地点を目指す。Ｂ３Ｆでボスを倒せばすべてのトビラが利用可能となる。そこで１Ｆまで戻ってＣ地点の研究室に行けばイベント発生。ここで造魔の素を入手したら、業魔殿に向かおう。



1F



B3F

B1F



B2F



▼ デビルサマナー ソウルハッカーズ

MAP Ⅲ～天体博物館

●サマナーネットのメールを入手し、災いの元凶へ!!

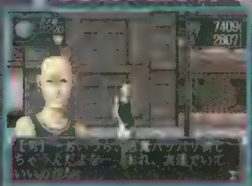
[illegible]でアジトに[illegible]った2人を待っていたのは、サマナーネットに[illegible]れ[illegible]謎の挑戦状だった。[illegible]ネミッサに気圧されて天体博物館に向かう。しかし、ボスがいるⒶ地点にたどり着くには、制限時間付きのクイズイベントをクリアしなければならない。ヒントは館内2Fにある星座を模した12個のオブジェに隠されている。各星座の名前、英語名、位置、黄道上の何宮か、どの時期の星座かしっかりメモして、クイズに挑戦しよう。なお出題数は5問だ。



▲オブジェに触れると、このように情報が表示される。

●新イベントを見逃すな!

急いでプレイすると見落としがちだが、PS版には細かな会話イベントがいくつも追加されている。物語の節目ごとに、パラダイムXや天海市内をくまなく歩いてみよう。もちろん、見逃してもストーリー展開には影響しない。



◀単なるオカマかと思ったが、もしかしてシックス!?

Basic Point 6 シーアーク

冷凍倉庫のイベントをクリアすると、天海ベイエリアのシーアークに入れるようになるぞ。この建物、表向きは建設中のホテルとなっているが、実はサマナー専用の訓練施設で、内部にはさまざまな悪魔が詰まっているのだ。



◀経験値稼ぎや、悪魔合体の素材を探すにはもってこいの屋内ダンジョン(?)だ。

VS・ムーウィス

悪魔ムーウィスに取り憑かれたキャロルJとの戦いとなる。相手は一体だけだがこれといって弱点もなく、魔法&物理共になかなかの威力。少なくとも、主人公のレベルが18～19程度はほしいところだ。仲魔に関しても、この段階ではかなりのバリエーションが造れるはず。特に、妖魔アプサラスの水の壁や、妖鳥コカクチョウのタル・カジャなど、味方の防御を固めて相手の力を殺ぐ手段を整えよう。



天体博物館 1F～2F

博物館2Fにある左右のトビラは一方通行なので、壁とでも思って無視すること。館内のアイテムは、①では落ち武者の鎧、②ではエンゲージリング、③は空箱で、④では1000MAG、⑤では力の香が、⑥ではチャクラポットが手に入るぞ。

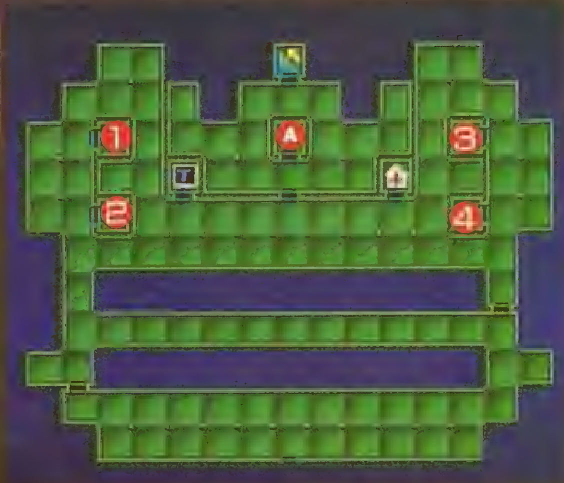
1F



3F



2F



天体博物館に出現する悪魔データ一覧

そろそろステータス攻撃を仕掛けてくる悪魔が登場する。特に邪龍チョトンダの毒攻撃はかなり鬱陶しいので、真っ先に片づけること。ポズムディ(解毒)を持っている妖鳥コカクチョウがいればいうことなし。

悪魔	力	知	魔	耐	速	運	LV	HP	MP	CP	MAG	性格	会話タイプ	備考
アズミ	5	4	3	4	5	3	8	82	36	2	127	愚鈍	オバサン	氷結無効／火炎に弱い
オンモラキ	5	3	4	3	7	3	8	76	36	3	191	愚鈍	お子さま	氷結・呪殺無効／ガン無効
ハーピー	5	3	4	4	7	3	9	88	37	2	143	冷静	女性	衝撃を反射／ガンに弱い
ヴォジャノーイ	4	4	5	4	5	4	9	88	45	2	143	冷静	若者	電撃・破魔無効
クイックシルバー	4	3	6	3	8	3	10	89	46	3	139	愚鈍	女性	呪殺・神経・ガン無効／破魔に弱い
ジュボッコ	5	5	3	6	4	4	10	95	54	3	239	冷静	老獣	破魔・呪殺無効／火炎に弱い
セエレ	4	5	5	4	6	3	10	95	50	2	159	狡猾	偉人	衝撃に弱い
オバリヨン	4	5	5	5	6	3	11	107	51	4	263	愚鈍	ガイン	呪殺無効／破魔に弱い
アチェリ	6	4	5	6	4	4	12	120	48	3	191	狡猾	女子	呪殺無効／破魔に弱い
チョトンダ	7	3	4	6	5	4	12	120	40	4	287	愚鈍	ケダモノ	呪殺無効／破魔に弱い



悪魔合体基礎知識編 其ノ一



▶「デジタルデビルストーリー」を彷彿とさせる一場面。

「SH」の醍醐味に、バリエーション豊富な悪魔合体と仲魔の収集が上げられる。今回の攻略範囲となった序盤だけでも、まだ敵として登場しない悪魔まで、かなりの種族を確認できたことだろう。合体手段も2～3身合体を始め、造魔合体やCOMP上の合体、魔晶変化などひと通り味わえたはず。『ペルソナ』と異なり、悪魔を何度でも合体に使える点も魅力的だ。中には、既に御魂合体や剣合体などに手を出した人もいるのでは？　しかし、今回はあくまでも基礎攻略。最低限知っておきたい知識をメインに合体の基本事項を抑えておこう。

●悪魔の種族について

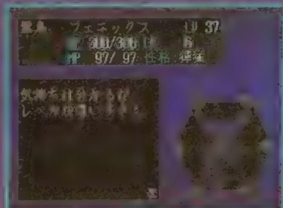
「真・女神転生」シリーズに登場する悪魔は、いくつかの種族に分かれている。だが、今回の攻略範囲では、特に気にする [illegible] 現段階では属性を覚える手がかりにしたり、好みの悪魔を探すといった程度で十分だろう。



◀業魔殿では、合体に関するさまざまな情報が手に入るぞ。

●合体の基本

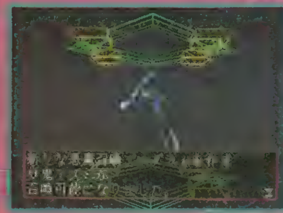
「SH」では、業魔殿で悪魔合体を行うことで、より強い悪魔を呼び出して仲魔にできる。ただし、合体にはいくつか制約が [illegible] ないのだ。ちなみに、新たに呼び出された悪魔の忠誠度は、素材となった悪魔の平均値となる。



◀気持ちを汲んで、ひと思いに呼び出してもらいたいものだ。

●COMPでの合体

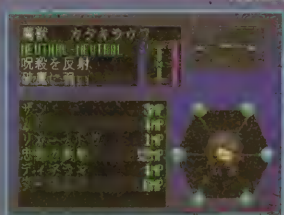
COMP上の合体は2身合体のみという制約がついているが、追加ソフトをインストールすることで機能を拡張できる。[illegible] 承しにくいという欠点がある。



◀その場ですぐに、新たな悪魔を召喚で [illegible]

●能力継承について

2～3体の悪魔を合体させると、以前に所持していた魔法や特技が受け継がれることがある。これを能力継承といい、上 [illegible] しまう。また中には、業魔殿でしか継承できない魔法もある。



◀これで呪殺専門の悪魔でも、回復魔法が使えるぞ！

●造魔合体の特徴

造魔合体で誕生する造魔は、合成した悪魔の能力やレベルに応じて、人、天使、龍、獣の4タイプに分岐して成長する。基本的にはほかの悪 [illegible] じだが、合体によって [illegible] 誠度が下がることは [illegible] うなると、今まで培ってきた魔法や能力はすべて失われるのだ。



◀造魔素の初期能力は、忠誠度以外すべてゼロ状態。

●特殊な合体について

業魔殿で悪魔合体を行うときに、ある条件をすべて満たしていると、行えるという特殊な合体。具体的なことは何も明かせな [illegible] うだけあり、強力な悪魔が生まれる可能性も!?続報に期待せよ!!



◀LOST!?　滅多に起こらないが、頭の中が真っ白に

属性LIGHT&NEUTRAL悪魔合体表

ここでは、2～3身合体の法則を網羅した「合体法則表」を掲載しておこう。これを参考にしていろいろ仲魔を呼び出そう！

2身合体

もはや「真・女神転生」シリーズではおなじみとなったが、今回は攻略1回目ということで合体表を掲載した。これはマニュアルに載っているモノと同じで、どのような種族が生まれるかが分かるというモノ。使い方も至って簡単で、素材となる悪魔の種族をそれぞれチェックする。次に、それぞれをたどり、表が交差する部分に書かれている種族を見ればOK。序盤では、好みの種族を呼び出したいときの参考になる。

	魔神	女神	破壊	地母	鬼神	幻魔	妖魔	妖精	夜魔	大天	天使	堕天	龍神	龍王	霊鳥	妖鳥	神獣	聖獣	魔獣	地霊	妖鬼	鬼女	神樹
魔神	—																						
女神	×	—																					
破壊	×	×	—																				
地母	×	×	×	—																			
鬼神	×	×	魔王	×	—																		
幻魔	×	大天	龍神	妖魔	×	—																	
妖魔	×	幻魔	神獣	×	幻魔	妖精	—																
妖精	夜魔	妖魔	妖鬼	鬼女	妖魔	天使	夜魔	—															
夜魔	妖魔	妖精	鬼女	×	鬼女	妖精	幻魔	妖魔	—														
大天	幻魔	幻魔	邪神	×	幻魔	×	魔王	天使	妖魔	—													
天使	×	大天	幻魔	大天	幻魔	霊鳥	堕天	妖鳥	妖鳥	霊鳥	—												
堕天	×	×	邪神	魔王	夜魔	妖鳥	夜魔	天使	鬼女	天使	妖鳥	—											
龍神	×	×	邪神	×	×	×	×	神獣	龍王	×	邪龍	邪龍	—										
龍王	龍神	龍神	龍神	龍神	地霊	夜魔	霊鳥	神樹	邪龍	龍神	聖獣	鬼女	鬼神	—									
霊鳥	大天	×	×	幻魔	堕天	大天	龍王	天使	堕天	×	×	妖魔	×	龍神	—								
妖鳥	堕天	堕天	×	×	凶鳥	霊鳥	堕天	堕天	妖魔	霊鳥	妖精	夜魔	幻魔	鬼女	天使	—							
神獣	×	×	×	×	龍神	大天	×	龍王	魔獣	×	龍神	聖獣	×	鬼神	幻魔	霊鳥	—						
聖獣	神獣	×	×	×	神獣	鬼神	邪龍	魔獣	妖獣	神獣	神獣	魔獣	鬼神	龍神	神獣	霊鳥	幻魔	—					
魔獣	神獣	神獣	龍神	龍王	龍王	聖獣	妖鬼	聖獣	妖鳥	神獣	堕天	妖鬼	聖獣	聖獣	聖獣	妖鬼	聖獣	妖魔	—				
地霊	鬼神	×	龍神	鬼女	龍王	鬼神	夜魔	魔獣	×	妖鬼	邪鬼	邪神	鬼神	妖魔	妖魔	妖精	神樹	神樹	妖鬼	—			
妖鬼	鬼神	×	鬼神	鬼神	龍王	鬼神	鬼女	堕天	邪鬼	鬼神	妖魔	地霊	鬼神	堕天	夜魔	鬼女	龍王	魔獣	妖魔	鬼女	—		
鬼女	×	龍神	邪龍	邪龍	×	×	龍王	妖鳥	邪龍	×	霊鳥	妖鳥	鬼神	妖鬼	×	霊鳥	夜魔	×	夜魔	妖鬼	地霊	—	
神樹	鬼神	妖精	龍神	鬼女	龍神	妖精	妖精	妖精	妖樹	幻魔	幻魔	地霊	地霊	地霊	魔獣	妖獣	邪龍	魔獣	妖獣	妖鬼	龍王	妖鬼	—

3身合体

左表と同様に、表が交差する部分を見れば、どのような種族が生まれるかが分かるというモノだ。見方としては、まず素材となる2体の合成結果を2身合体表を使って求める。次に、合成結果で得られた種族と残りの素材1体とを3身合体表にあてはめて、交差する部分を見ればよい。左の表と比べれば分かるが、3身合体を使うと、普段は合体できないような種族同士でも合体できることもあるのだ。合体素材が少ないときに重宝するかも？

	魔神	女神	破壊	地母	鬼神	幻魔	妖魔	妖精	夜魔	大天	天使	堕天	龍神	龍王	霊鳥	妖鳥	神獣	聖獣	魔獣	地霊	妖鬼	鬼女	神樹
魔神	—																						
女神	×	—																					
破壊	×	×	—																				
地母	×	×	×	—																			
鬼神	破壊	地母	魔王	破壊	—																		
幻魔	女神	大天	龍神	妖魔	破壊	—																	
妖魔	女神	幻魔	神獣	女神	幻魔	妖精	—																
妖精	夜魔	妖魔	妖鬼	鬼女	妖魔	天使	夜魔	—															
夜魔	妖魔	妖精	鬼女	破壊	鬼女	妖魔	天使	夜魔	—														
大天	幻魔	幻魔	邪心	女神	幻魔	女神	魔王	天使	妖魔	—													
天使	女神	大天	幻魔	大天	幻魔	霊鳥	堕天	妖鳥	妖鳥	霊鳥	—												
堕天	破壊	魔神	邪神	魔王	夜魔	妖鳥	夜魔	天使	鬼女	天使	妖鳥	—											
龍神	破壊	地母	邪心	魔神	破壊	地母	地母	神獣	龍王	破壊	邪龍	邪龍	—										
龍王	龍神	龍神	龍神	龍神	地霊	夜魔	霊鳥	神樹	邪龍	龍神	聖獣	鬼女	鬼神	—									
霊鳥	大天	魔神	魔神	幻魔	堕天	大天	龍王	天使	堕天	女神	女神	妖魔	破壊	龍神	—								
妖鳥	堕天	堕天	地母	女神	凶鳥	霊鳥	堕天	堕天	妖魔	霊鳥	妖精	夜魔	幻魔	鬼女	天使	—							
神獣	破壊	破壊	魔神	魔神	龍神	大天	破壊	龍王	魔獣	魔神	龍神	聖獣	地母	鬼神	幻魔	霊鳥	—						
聖獣	神獣	魔神	魔神	女神	神獣	鬼神	邪龍	魔獣	妖獣	神獣	神獣	魔獣	鬼神	龍神	神獣	霊鳥	幻魔	—					
魔獣	神獣	神獣	龍神	龍王	龍王	聖獣	妖鬼	聖獣	妖鳥	神獣	堕天	妖鬼	聖獣	聖獣	聖獣	妖鬼	聖獣	妖魔	—				
地霊	鬼神	地母	龍神	鬼女	龍王	神樹	妖精	夜魔	魔獣	女神	妖鬼	邪鬼	邪神	鬼神	妖魔	妖精	神樹	神樹	妖鬼	—			
妖鬼	鬼神	地母	鬼神	鬼女	龍王	鬼神	鬼女	堕天	邪鬼	鬼神	妖魔	地霊	鬼神	堕天	夜魔	鬼女	竜王	魔獣	妖獣	鬼女	—		
鬼女	地母	龍神	邪龍	邪龍	地母	地母	龍王	妖鳥	邪龍	女神	霊鳥	妖鳥	鬼神	妖鬼	女神	霊鳥	夜魔	地母	夜魔	妖鬼	地霊	—	
神樹	鬼神	妖精	龍神	鬼女	龍神	妖精	妖精	妖魔	妖樹	幻魔	幻魔	地霊	地霊	地霊	魔獣	妖獣	邪龍	魔獣	妖獣	妖鬼	龍王	妖鬼	—

※合体表の－は同族、×は合体不可を意味します。

FINAL FANTASY VIII

21体のG.F.の入手方法。それらのG.F.が持つ114種類のアビリティの詳細なデータを完全大公開だ！

発売中 RPG	▶¥7,800（CD4枚組） ▶スクウェア ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、PS（7ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回の攻略記事では、未公開だった2体のG.F グラシャラボラス&エデンを初公開！ その入手方法はもちろん、召喚時の効果やアビリティの活用法なども完全フォローしてお届けするぞ。
これを参考に入手しアビリティを修得していけば、ゲーム後半の戦いも苦労知らずだ。また2体のG.F を召喚したときの演出は、超ド迫力のエフェクトが施されているので、ぜひ入手してキミ自身の目で確認してみてほしい。（へべれけ）

G.F.完全入手法&大公開！ 全アビリティデータ

まさに完全保存版！ これまで謎となっていた2体のG.F.グラシャラボラス＆エデンの入手方法を完全大公開！ さらにジャンクションできる全16体のG.F.が所持している、全アビリティの効果も徹底解説だ。すでにやり尽くしたと思っている人も、これから始めようとしている人も、隅々までチェックしておくように！





◀これですべてのG.F.が入手できるだろう。召喚して、超ド派手な演出を存分に堪能しちゃおう。

G.F.入手期間早見表

ジャンクションできる16体、ランダムで出現する3体、そしてアイテムなどで召喚する2体、合計21体のG.F.を入手期間がひと目でわかる早見表で紹介だ。G.F.は特定の入手期間を過ぎてしまうと2度と入手できなくなる場合が多い。右の表をチェックして、その特定の期間を把握し、確実に入手していこう。

表中の「入手期間」は左から順にDISC1～4の流れを示していて、矢印の部分がG.F.を入手できる期間になっている。矢印のないものは、特定の戦闘でドローすることを表す（ケルベロスは戦闘だが期間限定）。

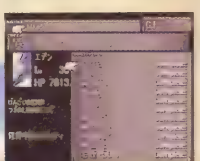
	名称	入手法	G.F.入手可能期間（DISC1／DISC2／DISC3／DISC4）	備考
ジャンクションできるGF	ケツァクウァトル	その他	DISC1→	バラム ガーデン教室の学習用パネルを調べる
	シヴァ	その他	DISC1→	バラム ガーデン教室の学習用パネルを調べる
	イフリート	戦闘	DISC1●	炎の洞窟で戦闘に勝つ
	セイレーン	ドロー	DISC1●	ドール電波塔のボス、エルヴィオレからドローする
	ブラザーズ	戦闘	DISC1●→	名もなき王の墓で戦闘に勝つ
	ディアボロス	戦闘	DISC1●→	ティンバーに向かう前に、シド学園長からもらう、あるアイテムを使う
	カーバンクル	ドロー	DISC1●	デリングシティ大統領官邸の中ボス、シュメルケからドローする
	リヴァイアサン	ドロー	DISC2●	マスタールームのボス戦でノーグが出てきたらドローする
	パンデモニウム	ドロー	DISC2●	バラム街での風神 雷神戦のとき、風神からドローする
	ケルベロス	戦闘	DISC2●	ガルバディア ガーデンでケルベロスと戦闘して勝つ。ここには2度と来られないので注意！
	アレクサンダー	ドロー	DISC2●	ガルバディア ガーデンでイデア（2戦目）からドローする
	グラシャラボラス	その他	DISC3●→	エスタ到着直後から入手可能。鉄パイプ、モルボルの触手、万能薬改を各6個用意してソロモンの指輪を使う
	バハムート	戦闘	DISC3●→	ワールドマップ左下の端に位置する海洋探査人工島でトラップをクリアし戦闘に勝つ
	サボテンダー	戦闘	DISC3●→	エスタの南の小島、サボテンダーアイランドの緑色の物体に接触し戦闘で勝つ
	トンベリ	戦闘	DISC2●→	セントラ遺跡に出現するトンベリを20体倒し、その後に出現するトンベリキングに勝つ
	エデン	ドロー	DISC3●→	バハムート入手後、海洋探査人工島のトラップをクリアし、最深部でアルテマウェポンからドローする
ランダム	フェニックス(※1)	その他	DISC2●→	シュミ族の村の石のイベントをクリアしてもらえる「フェニックスの羽」を戦闘中に使う（以後ランダム発動）
	オーディン	戦闘	DISC2●→	セントラ遺跡で時間内にオーディンを倒す（以後ランダム）
	ギルガメッシュ(※2)	その他	DISC3●	オーディンを持っている状態で、ルナティック パンドラ内のサイファーと戦う（以後ランダム発動）
その他	コチョコボ	その他	DISC2●→	チョコボの森のミニゲームをクリアすると入手できる。ポケステで育成することも可能
	コモーグリ	その他	DISC2●→	ポケステでコモーグリをゲットすると「モグのお守り」がもらえる。コマンドアビリティとして使用可能

G.F.の種類は3タイプ

G.F にはジャンクションできるもの、ランダムで出現するもの、アイテムなどで召喚するものの3タイプがある。ここでは、各G.F.の特性の違いについて詳しく紹介していこう。

ジャンクションできるG.F.

キャラにジャンクションできる基本的なG.F.。その数は全部で16体だ。これらは一定の経験値を獲得することでレベルアップし、AP（アビリティポイント）を獲得することで、アビリティを修得していく。

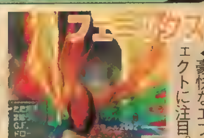




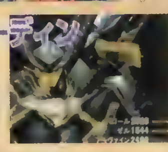
◀G.F.1体が修得できるアビリティは22種類。効果や用途をしっかり把握して活用していくのがポイント！

ランダムで登場するG.F.

特定の条件をクリアすると、以降の戦闘にランダムで出現するようになるG.F.。フェニックスはシュミ族の村での石のイベント後。効果は転生の炎（全員にレイズ+敵にダメージ）。オーディンはセントラ遺跡でのイベントをクリア後。効果は斬鉄剣（敵全体に即死）。ギルガメッシュはDISC3のサイファー戦でオーディンを入手していれば出現。効果は4種類（※3）あり、ランダムで1つが発動する。



◀豪快なエフェクトに注目。



▶一撃で敵を葬り去る。



◀何が出るかはランダム。

その他のG.F.

チョコボの森でチョコ坊から入手後、戦闘中に「ギサールの野菜」を使うことでコチョコボが召喚可能。ただチョコボがポケステ内にいると召喚できない。またポケステでコモーグリを助けると入手できる「モグのお守り」を使うと、「コモーグリ」のアビリティを修得可能。



コチョコボ
◀ポケステで十分に育てれば、かなり使えるG.F.になる！



コモーグリ
▶G.F.のHPを回復してくれるのはウレシイが有料なのだ。

※1 シュミ族の村の石のイベントで入手できる「フェニックスの羽」はDISC4では入手できない。ただし、ポケステでは入手可能。
※2：オーディンを取らないでサイファーを倒した場合、ギルガメッシュは登場しない（オーディンを取ることは可能）。
※3：4種類の剣は、「斬鉄剣」（敵全体即死）、「エクスカリバー」（敵全体無属性ダメージ）、「まさむね」（敵全体無属性ダメージ）、「エクスカリバー」（敵全体ダメージ1）。



G.F.FILE No.1
グラシャラボラス

技名	果てしなき暴走
属性	毒

敵全体に無属性ダメージ＋毒、暗闇、混乱、沈黙の効果。ボスなどにも有効な場合もあるので、戦闘中に1度は使用せよ！

遥か彼方から轟音と共に現れ、敵全体を跳ね飛ばして去って行く魔界（？）の列車。この1体で属性攻防、ST攻防はカンペキ！　また「禁断薬精製」や「ジャンク屋呼び出し」などのアビリティも注目したい。

必要アイテム入手場所

DISC3／エスタ地方のティアーズポイントで手に入るソロモンの指輪を使用。ただし召喚には鉄パイプ6個、モルボルの触手6個、万能薬改6個が必要。DISC4では「ソロモンの指輪」を入手できないので注意。



【入手方法 その①】手がかりは雑誌「オカルトファン」にアリ！　しかし…



▲1冊ごとに違ったヒントが書かれている。すべて読めば謎が解けるが……。

グラシャラボラスを入手するためのヒントは「オカルトファン」という雑誌のⅠ～Ⅳに書かれている。その入手場所をまとめて紹介していこう。ただ雑誌がなくても、条件（入手方法その②を参照）さえ満たせばグラシャラボラスは入手可能！　どうしても雑誌を読んでみたいという人以外は見送ってもOKだ。

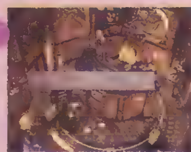
オカルトファンⅠ

図書館の写真の位置にある。三つ編みの女の子がいる場合はゼルを連れて話しかけ一旦外へ。2画面ぶん切り替えて戻ると女の子はいなくなる。



オカルトファンⅡ

ドールのパブでマスターとカードバトルをして勝つ。その後、マスターのプライベートルームに置いてある手前の雑誌の束を調べる（※4）。



オカルトファンⅢ

フィッシャーマンズ・ホライズに到着してから駅前でボスと戦う前まで。その期間内にハシゴを降りた先にいる釣りじいさんと会話する。



オカルトファンⅣ

エスタ到着後、エア・ステーション前にいる補佐官、秘書と会話。それから大統領官邸で秘書と会話し、床に置いてある雑誌の束を調べる。



【入手方法 その②】鉄パイプ、モルボルの触手、万能薬改をそれぞれ6個ずつ準備

グラシャラボラスをゲットするために必要不可欠となる3つのアイテムの入手場所、入手方法を解説しよう。

「鉄パイプ」入手法

「鉄パイプ」は、デリングシティ周辺の荒れ地やオーベール湖周辺の森などに出現するウェンディゴを倒すことで入手できる。付近を歩き回って何度も戦い、必ず6個の「鉄パイプ」をそろえよう。ただ「鉄パイプ」は武器を改造する際にも役立つアイテムなので、多く持っていても損はない！　余裕をもって、多めにゲットしておこう。なかなか入手できない場合はアビリティ「レアアイテム」＋「ぶんどる」で挑戦してみよう。



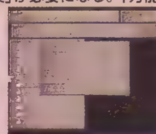
「モルボルの触手」入手法

「モルボルの触手」は、トラビア・ガーデン東の島（天国に一番近い島）やミサイル基地の西方にある島（地獄に一番近い島）などに出現するモルボルを倒すことで入手できる。そこで戦い、必ず6個の「モルボルの触手」をそろえておこう。強敵なので、戦う前に「属性攻撃J」に「ファイガ」（弱点は炎）。そして「ステータス防御J」に「ブレイク」、「コンフュ」、「ブライン」などを装備しておこう。戦う前にはデータをセーブだ！



「万能薬改」入手法

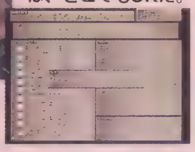
「万能薬改」を手に入れるには、アレクサンダーが修得するメニューアビリティ「薬レベルアップ」が絶対に必要！　これを使い、「万能薬」をレベルアップさせることで入手できるのだ。作るには「万能薬」10個で「万能薬改」が1個。条件の6個を手に入れるには60個の「万能薬」が必要になる。「万能薬」は通常1個1000ギルだが「値切り」のアビリティを修得していれば、750ギルで購入可能。お金を節約して購入できるぞ。



【入手方法 その③】ティアーズポイントで「ソロモンの指輪」を入手

エスタ地方にあるティアーズポイントの影像の前に「ソロモンの指輪」というアイテムが落ちている。これを拾い、条件のアイテムをそろえた状態でメニュー画面で使用すればG.F.グラシャラボラスが入手できる。指輪を使う場所は、どこでもOKだ。





▲▶指輪は上の写真の場所に落ちている。条件のアイテムをそろえてから使おう。

初期アビリティ 修得済み	初期アビリティ 未修得	新たに発生するアビリティ		
まほう	召喚魔法＋10%	召喚魔法＋20%	召喚魔法＋30%	召喚魔法＋40%
G.F.	GFHP＋10%	GFHP＋20%	GFHP＋30%	GFHP＋40%
ドロー	すいとる			
アイテム	あんこく			
属性攻撃J	オートシェル			
ST攻撃J	属性防御J×4			
ジャンク屋呼び出し	ST防御J×4			
	禁断薬精製			
	おうえん			



何から覚えさせる？

やはり「属性防御J×4」、「ST防御J×4」を優先させるのがいいだろう。それらを修得し、防御方面をカンペキに整えてしまうこと。その後は「禁断薬精製」、「あんこく」、「オートシェル」を覚え、さらにGFアビリティへと進んでいくのがベストな手順だ。

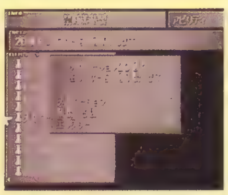
アビリティチェック

ジャンク屋呼び出し　禁断薬精製　メニュー画面で使用

「ジャンク屋呼び出し」を使うと、いつでもジャンク屋が呼び出せる。フィールドで敵からアイテムを調達したら、その場で武器の改造ができる。「禁断薬精製」では「エリクサー」、「ラストエリクサー」など貴重な品を作り出せるのだ。



◀いちいち街のジャンク屋に行かなくても済むのだ。



◀エリクサーは役立つので大量に精製しておきたい。

あんこく　コマンドの使い方

戦闘時に「あんこく」のコマンドを使うと、敵に与えるダメージが通常の「たたかう」の3倍にアップ！　ただし使用者は、このコマンドを使うたびに最大HPの1／10のダメージ受ける。こまめに、回復しながら使用すること。



◀使いこなせば、かなり頼りになる攻撃なのだ。

訂正：前号のP.28の表中、トンベリの欄に「～ただし入手期間に注意」と書いてあったのは、オーディンに関する記述が間違って載ってしまったものです。オーディンの入手は、ラグナ編4のトラビア渓谷の前かラグナロク入手以降にしないと、フリーズするおそれ（ザコ戦で制限時間切れのときにゲームオーバーを選べば大丈夫）があるので注意しよう。

※4：雑誌の束を調べたときに入手できるアイテムはランダムで変化する。何度も部屋を出入りすれば「オカルトファンⅡ」を入手できる。また、「オカルトファンⅠ、Ⅱ」は顔なじみのアビリティをつけていればエスタのショップで購入可能。

G.F.FILE No.2

トンベリ



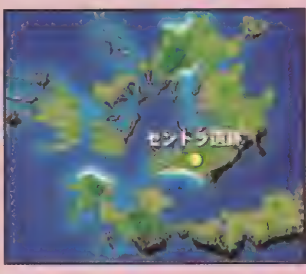
変わったアビリティを数多く持つ風変わりなG.F.。攻撃に役立つものは少ないので、どのキャラが装備してもOK。

技名	ほうちょう
属性	なし

敵1体に対して無属性の攻撃を繰り出す。強力そうな攻撃だが、ダメージは小さめ！ あまり期待せずに使ってみよう。

入手場所

DISC2／イデアの家の北東に位置するセントラ遺跡の入口近辺に、トンベリしか出現しない場所がある。手軽には手に入らないので、かなりの根気が必要！ 時間をかけて取りに行けるときに挑戦しよう。



【入手方法】トンベリを20体以上倒すとランダムで出現

セントラ遺跡の入口付近にトンベリしか出現しない場所がある。そこをウロウロしてトンベリを20体以上倒すと、最終戦を引き継ぐようにトンベリキングが出現することがある。そいつを倒すとG.F.トンベリを入手できるぞ。トンベリは守備力が高く、防御力も高めなので準備を整えてから戦おう。



▲2つ目の階段を上がった所の近辺までが出現ポイント。



▲通常攻撃だけでは効率が悪いので特殊攻撃も多用だ。

必勝法



◀全体攻撃も繰り出してくるので、こまめにHPを回復させること。あせらずじっくり戦おう。

●倒した数はリセットされない！

▶途中で遺跡から出てもトンベリを倒した数はリセットされない。不安になったら一端ワールドマップに出てセーブしよう。



初期アビリティ / 新たに発生するアビリティ

修得済み	未修得	新たに発生するアビリティ		
まほう	召喚魔法+10%	→ 召喚魔法+20%	→ 召喚魔法+30%	
G.F.	GFHP+10%	→ GFHP+20%	→ GFHP+30%	
ドロー	値切る	→ 高値で売る		
アイテム	顔なじみ	→ ショップ呼び出し		
レベルダウン	オートポーション			
レベルアップ	歩くとHP回復			
回避+30%	さきがけ			
運+50%	おうえん			

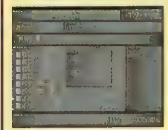
何から覚えさせる？ 「さきがけ」、「顔なじみ」を真っ先に修得したら、そのあとは何から覚えさせても問題はないだろう。召喚魔法を多用するならG.F.アビリティ、普通に進めるなら「値切る」や「ショップ呼び出し」といったメニューアビリティを覚えよう。

アビリティチェック

顔なじみ

レアアイテムを購入！

「顔なじみ」を覚えると、通常では売っていない貴重なアイテムがショップに並ぶようになる。特にエスタのショップが穴場。ちょくちょく顔を出してみよう。



▲「値切る」も装備すれば低価格で購入できる。

レベルダウン(アップ)

敵のレベルを操作！

敵の落とす／ぶんどるアイテムや魔法はレベルによって変化する。それをある程度調整できるのがこのアビリティだ。試してみよう。



▲レベルアップで強力な魔法もドローできる。

G.F.FILE No.3

バハムート



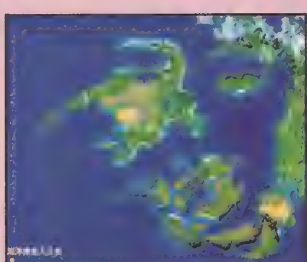
貴重なアビリティが多いにもかかわらずそのほとんどを最初から覚えている即戦力のG.F.。いきなり活躍してくれるぞ。

技名	メガフレア
属性	無

無属性の全体攻撃を繰り出す。G.F.アビリティを修得して鍛えれば、9999のダメージも軽く出るようになる。

入手場所

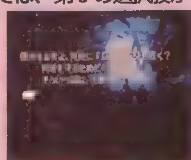
DISC3／飛空艇ラグナロクを入手することで上陸できるようになるワールドマップ左下の海洋探査人工島。最初は上陸してもデータのセーブができないので、ラグナロク内のセーブポイントなどでセーブしておこう。



【入手方法】光<停止>、消える<歩く>で中央部まで接近！ 最後の質問では、第3の選択肢が…！



▲光ってるときに歩くと戦闘が発生。消えたら移動だ。

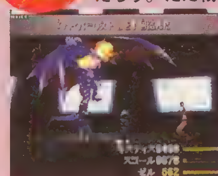


▲3問目はカーソルを下の空欄まで動かして決定する。

内部では、中央が光ってるときは動かず、消えたときに移動。中央部まできたら、1問目で「別に望んで〜」。2問目で「悪いが〜」を選びルブルムドラゴンと2度戦う。そして3問目でカーソルを2つの選択肢のさらに1つ下まで動かして空欄で決定する。

必勝法

「ペイン」と「メルトン」の魔法が効くので、それほど苦労することはないだろう。ただ戦いが長引くとメガフレアを放ってくる。大ダメージを受けるのは確実なので、特殊攻撃を使い速攻で倒すように！



◀じっくり戦わず短期決戦で勝負しよう。

初期アビリティ / 新たに発生するアビリティ

修得済み	未修得	新たに発生するアビリティ		
まほう	召喚魔法+10%	→ 召喚魔法+20%	→ 召喚魔法+30%	→ 召喚魔法+40%
G.F.	GFHP+10%	→ GFHP+20%	→ GFHP+30%	→ GFHP+40%
ドロー	ぶんどる			
アイテム	ダブル消費1			
アビリティ×4	オートプロテス			
力+60%	レアアイテム			
魔力+60%	歩くとHP回復			
禁断魔法精製	おうえん			



何から覚えさせる？ 修得済みの初期アビリティの中に重要なものが含まれているので、当面はあせらなくてもOK。「レアアイテム」、「ぶんどる」、「オートプロテス」と、順番に修得していこう。そのほかのアビリティも同様。必要に応じて覚えさせよう。

アビリティチェック

レアアイテム

の入手確率アップ！

貴重なアイテムをぶんどれたり落としやすくなるパーティアビリティ。いろいろな敵と戦い貴重品をたくさんゲットしよう。

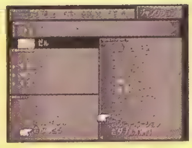


◀戦闘終了後の楽しみがアップ！

アビリティ×4

効率よく使おう

キャラ、パーティアビリティが4つセットできるようになる。上手に組み合わせて、効率よく敵にダメージを与えていこう。



◀通常、覚えているのはバハムートのみ。

G.F.FILE No.4

エデン



凄まじい攻撃力と、最長のエフェクト時間を誇る謎の超巨大G.F.。「命中J」、「早さJ」、「回避J」といった、珍しい貴重なジャンクションアビリティをすべて修得済みで入手できる。さらに「たべる」、「GF能力薬精製」といった未知の可能性を秘めたアビリティも持っているのだ。それだけに入手は非常に困難！ 下に詳しい入手方法とエデンを守るボス、アルテマウェポンの倒し方を解説してあるので、それを参考に必ずゲットしてほしい。

技名	エターナル・ブレス
属性	無

敵を宇宙に放出して太陽（？）に落とし、その後、地上に落下させてダメージを与える。エフェクト時間の長さに圧倒！

入手場所

DISC3／海洋探査人工島（詳しい位置はバハムートの欄を参照）。バハムート入手後、一度ラグナロクのコックピットまで戻り、再び人工島に上陸すると地下への道が開ける。そこの最下層で入手。

【入手方法 その①】第2階層で気圧を「2」消費して下の階へ……

機械の残骸を伝い、海洋人工島の作業場に降りたら、左側の機械に近づいて操作。強制的に気圧を4消費（16／20［気圧残量］）して第2階層に降りる。次に第2階層で2消費（14／20）して第3階層に降りる。



◀バハムート入手後、地下への道が開ける。



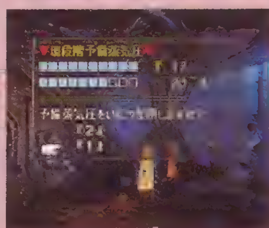
◀気圧を消費して扉を開けるのだ。まずは4消費し第2階層へ。

【入手方法 その②】第3階層で気圧を補充

第3階層に着いたら部屋の右側のパネルではなく、階段下のパネルを操作して気圧を4消費（10／20）して予備蒸気圧室へ。そこで気圧を7補充（17／20）する。その後、1ずつ消費しながら下に進む。



◀予備蒸気圧室の扉を開けるパネルを操作。



◀蒸気補充後は1ずつ消費して順に下層へと降りていこう

【入手方法 その③】最下層で機械を操作

第6階層に来たら気圧を4消費（10／20）し「大海のよどみ」へ。その後、螺旋状の道を下り、最後に気圧を10消費（0／20）して機械を操作すればアルテマウェポンが出現する。ドローでエデンを入手だ。



◀大海のよどみの入口で4消費。奥へ進め。



◀最下層では気圧10が必要。手順通りに進めばピッタリのはず。

必勝法

戦闘不能になったら「レイズ」で復活させ、特殊攻撃を連発！ というのが常套手段だろう。G.F.ケルベロスが召喚できたら「プロテス」、「レビテト」を全員に使用。これでかなり違うはず。倒す前にエデンをドローするのを忘れずに！

▼戦闘前に手前のセーブポイント（隠し）を利用して必ずデータをセーブ。

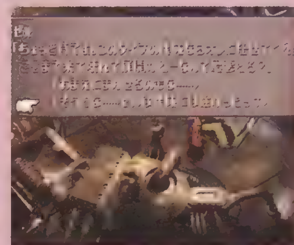




▲こまめなHP回復が重要。「オーラ」の魔法を使い特殊技で押すのがセオリーだが……。

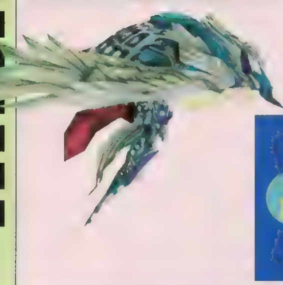
●ゼルをパーティに加えていくと……

ゼルを連れて「大海のよどみ」の入口に行くとイベントが発生してゼルが最後の扉を強引に開ける。こうすると気圧を補充しなくても最後まで行けるのだが、逆に「大海のよどみ」で「エンカウントなし」が効かなくなる。強敵との戦いを避けたければゼルを外そう。



▲ただゼルをがいても強引に開けなければいいだけのこと。手順を踏めば敵は出ない。

初期アビリティ 修得済み	初期アビリティ 未修得	新たに発生するアビリティ		
まほう	召喚魔法＋10%	召喚魔法＋20%	召喚魔法＋30%	召喚魔法＋40%
G.F.	GFHP＋10%	GFHP＋20%	GFHP＋30%	GFHP＋40%
ドロー	GF能力薬精製			
アイテム	あんこく			
命中J	とつげき			
早さJ	トリプル消費1			
回避J	運＋50%			
たべる	おうえん			



何から覚えさせる？

やはり最初は「GF能力薬精製」だろう。いろいろなアイテムで挑戦してみよう。その後は、「運＋50%」、「トリプル消費1」、「あんこく」を覚えていこう。エデンはエフェクト時間が長いので「おうえん」も効果的！ 軽く最大値250を叩き出すことができるぞ。ムダなく修得しよう。

アビリティチェック

GF能力薬精製 でG.F.をガンガン強化

「まほうの書」や「アイテムの書」など、G.F.に新たなアビリティを付け加えるアイテムを精製できるアビリティ。貴重なアイテムを使えば、これまた貴重なアビリティが精製できることも！ 真っ先に修得して、試してみよう。



◀どんなアビリティが精製できるのかはお楽しみ！

たべる の効果はいろいろ

「たべる」とは文字通り敵を食べることができるコマンドアビリティ。食べたときの効果は敵によって異なり、HPが減少したり、毒を受けたり、即死してしまうこともある。逆にHPが回復したり能力値アップもするので、試してみよう。



▲ある程度、敵のHPを減らしてから実行すると成功しやすい。



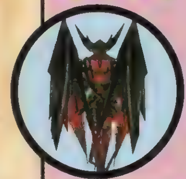
◀食べたときの感想も楽しみのひとつ。



▶敵を食べまくって、効果をチェックだ。

G.F.FILE No.5

ディアボロス



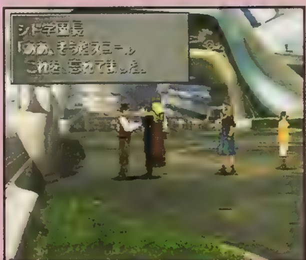
ワールドマップの移動時や戦闘で役立つアビリティを持つ。通常攻撃をメインに戦うキャラにジャンクションさせたい！

技名	闇よりの使者
属性	なし

敵のHP×ディアボロスのLv（%）のダメージを与える（Lv50で敵のHPが5000なら、50%×5000=2500）。

入手場所

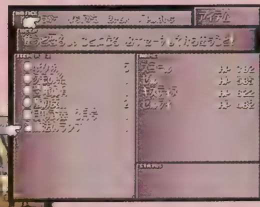
DISC1／バラム・ガーデンでシド学園長からもらう「魔法のランプ」を使用する。もらった直後から入手は可能だが、魔法やアビリティが充実していないと勝つのはキツイ。入手の目安はDISC1終了直前くらいか？



【入手方法 その①】シド学園長からもらう「魔法のランプ」を使う

シド学園長からもらった「魔法のランプ」をアイテムとして使用すると、そのままディアボロスとの戦闘が始まる。その戦いに勝利すれば、ディアボロスが入手できるぞ。序盤でも「グラビデ」をドロー（ストック）→敵に使用の繰り返しで、HPをガンガン削れば、楽勝できる。

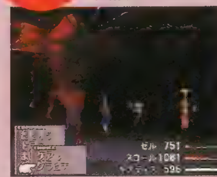




◀▲「魔法のランプ」はティンバー出発時にもらえる。

必勝法

最低でも「ケアルラ」と「レイズ」を準備！ 長期戦を覚悟し、こまめに回復させながら戦っていこう。ディアボロスに対し「グラビデ」を使うと、「ケアルガ」をこちらに使う。それを利用して勝負だ。



◀「グラビデ」はストックし、魔法で使用。

初期アビリティ 修得済み	初期アビリティ 未修得	新たに発生するアビリティ		
まほう	HPJ	HP+20%	HP+40%	HP+80%
G.F.	GFHP+10%	GFHP+20%	GFHP+30%	
ドロー	魔力+20%	魔力+40%		
アイテム	エンカウント半減	エンカウントなし		
魔力J	あんこく			
アビリティ×3	ぶんどる			
	時空魔法精製			
	ST魔法精製			
	命中J			



何から覚えさせる？ やはり「ぶんどる」と「エンカウント半減」、「エンカウントなし」は重要。それらを修得してから「命中J」、「あんこく」、「HPJ」と進めていくのがベストだろう。手持ちの魔法が不足していたら「時空魔法精製」、「ST魔法精製」を優先。

アビリティチェック

ぶんどる

敵のアイテムを奪え！

戦闘コマンドの「たたかう」を「ぶんどる」に変えるキャラアビリティ。通常攻撃と同時に敵のアイテムを奪うことができる！



◀G.F.やボスからは必ずアイテムを奪え。

エンカウントなし

探索はコレを装備して！

敵との遭遇率をゼロにしてしまうキャラアビリティ。ダンジョン内を細かく探索したいときに重宝するので早めに修得だ。



◀敵と出会わないので探索もはかどる！

G.F.FILE No.6

サボテンダー



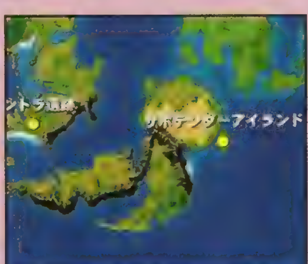
バランスは悪いが貴重なアビリティを数多く持っているのが特徴。ボーナス系は意外と効果大なので、あなどるな！

技名	針ン千本
属性	無

敵の防御力を無視し、確実に一定のダメージを与えることができる。防御力の高いザコやボスと戦うときに役立つぞ。

入手場所

DISC3／イデアの家がある大陸の右端に位置する小島。飛空艇ラグナロク入手後じゃないとゲットすることはできない。逆にラグナロク入手後なら、いつでも可能。小島に着陸後、データをセーブしてから戦おう。



【入手方法】ときどき顔を出す緑色の物体に接触！

目的の小島には、砂漠の中からチョロチョロと顔を出す緑色の物体がいるはず。その物体に接触すると、サボテンダーの親分（？）ジャボテンダーが出現！ そいつに勝利すれば入手することができるぞ。HPは6000～600000（レベル×6000）と高いので注意。



◀緑色の物体が顔を出したら、それに向かって一直線に走れ！

必勝法

ジャボテンダーの弱点は水属性なので、あらかじめ「属性攻撃J」に「ウォータ」の魔法をジャンクションしておこう。敵の「針万本」を食らうと、必ず10000のダメージを受け戦闘不能になる。戦闘不能を治療する魔法やアイテム、「そせい」などをバッチリ準備しておくこと。



▲「ウォータ」の魔法をジャンクションしておけば、戦いがかなりラクになるのだ。

▶「針万本」は防御魔法も、ジャンクションも効かない。すぐに生き返らせよう。



初期アビリティ 修得済み	初期アビリティ 未修得	新たに発生するアビリティ	
まほう	GFHP+10%	GFHP+20%	GFHP+30%
G.F.	回避J	回避+30%	ダブル消費1
ドロー	運J	運+50%	
アイテム	ぼうぎょ		
HPボーナス	じばく		
力ボーナス	オートポーション		
体力ボーナス	さきがけ		
魔力ボーナス	歩くとHP回復		
精神ボーナス			

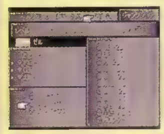
何から覚えさせる？ まずは「運J」、「回避J」、「さきがけ」を修得。続いて「回避+30%」、「運+50%」、「ぼうぎょ」を覚えさせていこう。「じばく」や「オートポーション」は使い勝手が悪いので後回し。G.F.アビリティは、戦闘で頻繁に召喚するつもりなら優先。

アビリティチェック

○○ボーナス

レベルの低いうちに

レベルアップ時にボーナス値がプラスされるお得なキャラアビリティ。それらがすべてそろっているのはサボテンダーのみ。活用してパワーアップを図れ。



▲特に力や魔力を上げるのが効果的だ。

じばく

確実に決めていこう

命をかけて敵に大ダメージを与えるコマンドアビリティ。使用後は必ず戦闘不能になる。「さきがけ」&「じばく」でボスに先制パンチを食らわすのもいいかも。



▲効果は大きいが　なぜかちょっと悲しい…。

G.F.FILE No.7
ブラザーズ



HPの補強をしたり、逆にHPや体力の高いキャラに持たせ「かばう」を実行するのも○。方針を決めてジャンクション。

技名	兄弟仁義
属性	地

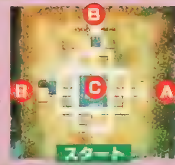
地属性の全体攻撃が可能。効果はそこそこだが、召喚時の演出はピカイチ！いろんな場所で使ってみること。

入手場所

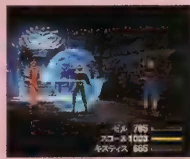
DISC1／デリングシティの北東「名もなき王の墓」に行けるようになった直後、それ以降はいつでもOK。ただ墓の中にはトラップがあり、それをクリアしないと手に入らない。入手方法は必ずチェックだ。



【入手方法】Ⓐ、Ⓑの順にトラップを解除 最後にⒸで対決だ



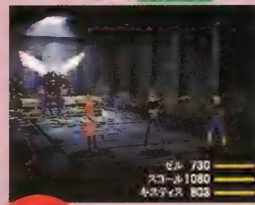
名もなき王の墓に入ったら、真っ先にⒶ（各場所は右マップ参照）に行き、セクレトとのイベントバトルに勝つ。この戦いに勝たないとⒷの2つの部屋に入れない。必ず最初にⒶの部屋に向かうこと。続いてⒷの部屋に行き、北側の部屋では右奥のスイッチ、西側の部屋では左奥のスイッチを入れ、仕掛けを起動させる（どちらが先でもOK）。これによって橋が架かり、スタート地点から中央に進んだⒸの部屋まで1本道でつながるぞ。あとは、その橋を渡りⒸの部屋でセクレト、ミノタウロスと戦い、勝てば手に入る。墓の中は似たような通路が多く迷いやすいので注意深く進んでいこう。レビテトの魔法は準備しておくこと。



▲Ⓐで発生するセクレトとの戦いでは、相手に「レビテト」をかけ回復を阻止せよ！



▲2つのⒷの部屋のトラップは、部屋の隅を調べるだけで解除することができる。



必勝法

▲「レビテト」を相手に、「プロテス」を味方にかけて戦えば勝てるだろう。

初期アビリティ 修得済み	初期アビリティ 未修得	新たに発生するアビリティ	
まほう	召喚魔法+10%	→ 召喚魔法+20%	→ 召喚魔法+30%
G.F.	GFHP+10%	→ GFHP+20%	→ GFHP+30%
ドロー	HP+40%	→ HP+80%	→ HPボーナス
アイテム	力J	→ 属性攻撃J	
HPJ	精神J	→ 属性防御J	
HP+20%	ぼうぎょ		
	かばう		
	おうえん		

何から覚えさせる？ DISC1で入手した場合なら「力J」、「精神J」。中盤以降の場合、すでに前述の2つは持っている可能性が高いので「HP+40%」、「ぼうぎょ」、「かばう」などを優先させるのがいいだろう。ムダなく、効率よく修得させていこう。

アビリティチェック

ぼうぎょ

物理攻撃を完全ガード！

次のコマンド入力まで使用者が物理攻撃無効、魔法攻撃半減の状態になる。同じパターンの攻撃を繰り返すボス戦などでは、「ぼうぎょ」が有効な場合がある。



▲強力な攻撃魔法でもへっちゃらなのだ。

かばう

ピンチのときに助かる！

隣接するキャラが瀕死状態のとき、物理攻撃を代わりに受ける。したがって、真ん中のキャラにつけると、左右両方のキャラのピンチを救うことができる。



▲「かばう」は必ず中央のキャラに装備しよう。

G.F.FILE No.8
ケルベロス



「ST攻防」に関連したアビリティがすべてそろっているG.F.。コイツを軸に同時装備するG.F.を考えるのも手だろう。

技名	反撃の狼煙
属性	なし

味方全体に「トリプル」の効果。同じ魔法を3連続で使えるようになる。ボス戦開始直後に召喚するのが基本戦法なのだ。

入手場所

DISC2／ガルバディア・ガーデンに突入した際の1階のホール。ラストのイデア戦の前で入手しておかないと、取れなくなってしまうので要注意。また、かなりの強敵なので、戦闘前にはデータをセーブだ。



【入手方法】DISC2後半のイデア戦の前にガルバディア・ガーデン内でゲットだ



▲「カードキー2」まで入手すれば1階ホールに行ける。



▲ホールにはセーブポイントがある。戦闘前にそこへ。

ケルベロスはガルバディア・ガーデンの1階ホールで待ち構えている。接近すると戦闘イベントが発生し、それに勝利すれば入手できるぞ。魔法やアビリティが少ないと手こずるので、ガーデン内に出現するザコでしっかり稼いでおこう。

必勝法

「デスペル」を準備し、ケルベロスが「トリプル」を使ったらすぐに効果を解除！ そして、こまめにHPを回復させつつ戦っていこう。油断するとアッという間にHPを削られるので最後まで慎重に。



◀「デスペル」がないと苦戦するだろう。

初期アビリティ 修得済み	初期アビリティ 未修得	新たに発生するアビリティ		
まほう	精神J	→ ST防御J	→ ST防御J×2	→ ST防御J×4
G.F.	早さJ	→ 早さ+20%	→ 早さ+40%	→ オートヘイスト
ドロー	GFHP+10%	→ GFHP+20%	→ GFHP+30%	
アイテム	魔力J	→ ST攻撃J		
命中J	ダブル消費1(Lv30~)			
力J	けいかい			
アビリティ×3				



何から覚えさせる？ 物理攻撃がメインのキャラが装備するなら「早さJ」から「オートヘイスト」。魔法攻撃がメインなら「精神J」から「ST防御J×4」に進もう。けっこう目移りしがちだが、やはり方針を決めて修得させていくのがいいだろう。

アビリティチェック

けいかい

バックアタックが防げる

味方の先制攻撃、バックアタック率が上昇するので戦闘の効率もアップする。イヤラシイ敵の多いエリアで活用してみよう。

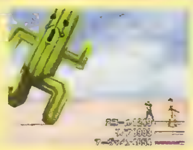


◀バックアタックの場合、ダメージ増大。

オートヘイスト

ボス戦時に有効だ

戦闘中、常に「ヘイスト」の状態になる。行動回数が増えるので、戦いもスムーズに展開するぞ。特に対ボス戦では重宝する。



◀行動後、一瞬で次の行動入力に！

表中でアビリティ名の後ろに（Lv○○～）と書いてあるのは、G.F.がそのレベルに達すると、表示される（未修得の状態）ものです。



G.F.FILE No.9 ケツァクウァトル

もっとも手軽な方法で入手できるG.F.。「魔力J」を活かし、魔力の高いキャラに装備させよう。

技名	サンダーストーム
属性	雷

機械や水棲の敵に有効な雷属性の全体攻撃が可能。序盤では重宝する。

入手場所

DISC1／バラム・ガーデンの2階、教室の自分の学習パネル。自由に行動できるようになったらすぐに入手しよう。

【入手方法】バラム・ガーデンで自分の学習机をチェック！

教室にある自分の学習机を調べて電源を入れ、学習用パネルを起動する。そして「予習・復習」にカーソルを合わせて決定しよう。これだけで入手できるぞ。

アビリティチェック

カード　敵を弱らせてから！

「カード」とは敵をカードに変えてしまうコマンドアビリティ。カードに変えた敵は、カードバトルで使用することができるぞ。確実に敵をカードにする秘訣は、対象の敵にダメージを与え、弱らせてからコマンドを実行するのがポイント！　敵をカードに変えて倒した場合は経験値は入らないので、低レベルクリアを目指すときも使える。



初期アビリティ：修得済み	初期アビリティ：未修得	新たに発生するアビリティ	
まほう	体力J	→ 属性防御J	→ 属性防御J×2
G.F.	召喚魔法+10%	→ 召喚魔法+20%	→ 召喚魔法+30%
ドロー	カード	→ カード変化	
アイテム	雷魔法精製	→ 中クラス魔法精製	
魔力J	GFHP+10%	→ GFHP+20%	
	魔力+20%	→ 魔力+40% 属性攻撃J	
	HPJ		
	おうえん		

何から覚えさせる？　基本としては「HPJ」、「体力J」、「魔力+20%」などを修得させるのがベスト。ただしカード収集に専念するなら「カード」。G.F.を多用するなら「おうえん」、「召喚魔法」を優先だ。



G.F.FILE No.10 シヴァ

炎の洞窟で活躍してくれるG.F.。イフリートとの相性は最悪（※1）なので同時ジャンクションは避けよう。

技名	ダイヤモンドダスト
属性	冷気

炎属性に効果的な冷気属性の全体攻撃が可能。エフェクト時間は最短！

入手場所

DISC1／ケツァクウァトルと同様、バラム・ガーデンの2階、教室の自分の学習用パネルで問題なく入手できるだろう。

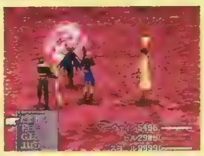
【入手方法】バラム・ガーデンで自分の学習机をチェック！

バラム・ガーデンの学習机で「予習・復習」にカーソルを合わせて決定する。炎の洞窟での対イフリート戦で役立つので、最低でも洞窟へ行く前に入手しておくこと。

アビリティチェック

しのせんこく　意外な強敵に有効

敵に「死の宣告」を与え、一定時間後に即死させるコマンドアビリティ。信頼性は低めだが、意外な強敵に効果を発揮する場合も！　またステータス異常の攻撃を連発してくるイヤラシイ敵に使うのも有効。ステータス異常で操作不能になったとしても、一定時間後には勝利できるぞ。上手に活用して戦いを有利に進めていこう。



初期アビリティ：修得済み	初期アビリティ：未修得	新たに発生するアビリティ	
まほう	召喚魔法+10%	→ 召喚魔法+20%	→ 召喚魔法+30%
G.F.	体力J	→ 体力+20%	→ 体力+40%
ドロー	精神+20%	→ 精神+40% 属性防御J	→ 属性防御J×2
アイテム	冷気魔法精製		
精神J	力J	→ 属性攻撃J	
	GFHP+10%	→ GFHP+20%	
	しのせんこく(Lv10~)		
	おうえん		

何から覚えさせる？　「力J」、「体力J」は最優先で覚えさせたいところ。その後は「体力+20%、40%」、「精神+20%、40%」と進めていこう。「しのせんこく」も、中盤くらいまでには修得したいところだ。



G.F.FILE No.11 イフリート

通常攻撃をメインに戦うキャラに最適のG.F.。召喚時の効果も高く、とっても頼りになるのだ。

技名	地獄の火炎
属性	炎

冷気属性の敵に有効な炎属性の全体攻撃が可能。エフェクト時間も短めだ。

入手場所

DISC1／バラム・ガーデンの近くにある炎の洞窟の最奥部。ゲームを進めるには必ず通る試練なので取り逃すことはない。

【入手方法】炎の洞窟でイフリートを倒す

ゲーム開始直後に突入するダンジョン、炎の洞窟で最奥部で待つイフリートと戦い勝利する。

アビリティチェック

弾薬精製

アーヴァイン用に！

アーヴァインの特殊攻撃「ショット」で必要になる弾薬を精製するメニューアビリティ。予備も含め、たくさん精製しておこう。そのほか武器の改造に弾薬が必要な場合（レーザーキャノンから波動弾が5個できるなど）もあるのでチェック。

初期アビリティ：修得済み	初期アビリティ：未修得	新たに発生するアビリティ		
まほう	力+20%	→ 力+40%	→ 属性攻撃J	→ 力ボーナス
G.F.	召喚魔法+10%	→ 召喚魔法+20%	→ 召喚魔法+30%	
ドロー	GFHP+10%	→ GFHP+20%	→ GFHP+30%	
アイテム	属性防御J	→ 属性防御J×2		
力J	とつげき(Lv10~)			
	弾薬精製(Lv10~)			
	HPJ			
	炎魔法精製			
	おうえん			

何から覚えさせる？　「力+20%、40%」、「属性攻撃J」、「力ボーナス」と一気に極めてしまうのも手だろう。序盤に「力ボーナス」をゲットできれば、かなり力のパラメータが上げられるはずだ。「弾薬精製」は中盤位までに覚えさせれば、その後の武器改造が楽になるはずだ。



G.F.FILE No.12 セイレーン

魔法攻撃をメインに戦うキャラにオススメのG.F.。魔力が高ければドローの成功率もアップする。

技名	サイレントヴォイス
属性	なし

敵の魔法を封じる沈黙の効果があるのが特徴。ゲーム全般で活躍する。

入手場所

DISC1／実地試験のためドールに行ったとき、ドールの電波塔の最上部で入手。2度と手に入らなくなるので要注意！

【入手方法】ドールの電波塔でエルヴィオレからドロー

ドールの電波塔の最上部に出現するボス、エルヴィオレからドローする。開始直後にゲット。

アビリティチェック

隠しポイント発見

修得したら常に装備！

通常では見えない隠されたセーブポイントやドローポイントが見えるようになるメニューアビリティ。ドローポイントは見えなくても◎ボタンで反応するが、セーブポイントは使用できない！　真っ先に修得させておこう。

初期アビリティ：修得済み	初期アビリティ：未修得	新たに発生するアビリティ		
まほう	魔力+20%	→ 魔力+40%	→ ST攻撃J	→ 魔力ボーナス
G.F.	召喚魔法+10%	→ 召喚魔法+20%	→ 召喚魔法+30%	
ドロー	GFHP+10%	→ GFHP+20%		
アイテム	ちりょう(Lv12~)			
魔力J	生命魔法精製			
ST防御J	ST薬精製			
	道具精製			
	隠しポイント発見			
	ST防御J×2			
	おうえん			

何から覚えさせる？　まずは「隠しポイント」から！　その後は魔力アップを目的に「魔力+20%、40%」、「ST攻撃J」、「魔力ボーナス」と覚えさせていこう。その合間には「ST防御J×2」も修得だ。魔法をメインに戦うなら、ST防御に「サイレス」の魔法をジャンクションさせよう。

※1：キャラとG.F.の「相性」は、召喚スピードに影響する。相性の悪いG.F.を同時に、ジャンクションすると、キャラとの「相性」が大幅に下がる。ただし、ジャンクションの効果などに影響することはない。



G.F.FILE No.13 カーバンクル

イフリートとの同時ジャンクションが最適のサポート系のG.F.。スコールに装備しよう！

技名	ルビーの光
属性	なし

味方全体に「リフレク」の効果。入手直後のイデア戦で活躍してくれるぞ。

入手場所

DISC1／デリングシティの大統領官邸。一連のイベント中で入手するG.F.なので、取り忘れると手に入らなくなる。

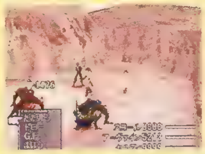
【入手方法】ガルバディアの大統領官邸でシュメルケからドロー

魔女暗殺計画の最中にデリングシティの大統領官邸に出現するボス、シュメルケからドローする。G.F.を使って戦うと倒してしまう場合があるので、まずドローせよ。

アビリティチェック

カウンター 攻撃力の高いキャラに！

物理攻撃を受けたとき、自動的に反撃するようになるキャラアビリティ。攻撃力の高いキャラに装備するのが基本だ。ベストはやはりスコール。攻撃を受けるたびに、ガンブレードでクリティカルも狙える。序盤から中盤はイフリートで攻撃力を高めて「カウンター」をセットするというのも有効。戦闘時間を大幅に短縮できるはず。



初期アビリティ 修得済み	初期アビリティ 未修得	新たに発生するアビリティ	
まほう	GFHP+10%	GFHP+20%	GFHP+30%
G.F.	体力+20%	体力+40%	体力ボーナス
ドロー	HPJ	HP+20%	HP+40%
アイテム	カウンター	オートリフレク	
体力J	魔力J	ST攻撃J	
アビリティ×3	ST防御J	ST防御J×2	
	回復薬精製		

何から覚えさせる？

やはり「カウンター」から覚えさせるのがベストだ。その後「魔力J」、「ST攻撃J」、「ST防御J」、「ST防御J×2」と、順に覚えさせステータス攻撃、防御を極めてしまうのがいい。



G.F.FILE No.14 リヴァイアサン

HP回復に役立つアビリティを多く持つサポート系のG.F.。重複を考慮して装備しよう。

技名	大海嘯
属性	水

砂漠に棲む敵に有効な水属性の全体攻撃が可能。エフェクト時間は長め。

入手場所

DISC2／バラム・ガーデンの地下1階にあるマスタールーム。忘れる人が多いようなので、これからプレイする人は注意。

【入手方法】マスタールームのボス戦でノーグからドロー

バラム・ガーデンでの内紛後、地下のマスタールームで発生する対ノーグ戦で、ノーグからドローする。ダメージを与え、防御カバーが開いてからドローすること。

アビリティチェック

かいふく 味方1人にケアルガの効果

味方1人に「ケアルガ」と同じ効果を与えるコマンドアビリティ。かなり多くのHPを回復させられるので、対ボス戦の直前などにセットしておけば役立つぞ。魔法やアイテムを使うのは面倒という人は、これで一発回復だ。

GF回復薬精製 G.F.を多用するなら！

GポーションやGリターナーといったG.F.専用の回復アイテムを精製できるメニューアビリティ。あまり必要ないように思われがちだが、ゲーム中盤以降では重宝するぞ。特にGリターナーは必要不可欠のアイテムなので多く精製しておこう。

初期アビリティ 修得済み	初期アビリティ 未修得	新たに発生するアビリティ	
まほう	召喚魔法+10%	召喚魔法+20%	召喚魔法+30%
G.F.	GFHP+10%	GFHP+20%	GFHP+30%
ドロー	精神+20%	精神+40%	精神ボーナス
アイテム	サポート魔法精製	GF回復薬精製	
精神J	魔力J	属性攻撃J	
属性防御J×2	かいふく		
	オートポーション		
	おうえん		

何から覚えさせる？

「魔力J」、「属性攻撃J」、「精神+20%、40%」を真っ先に修得！その後「かいふく」、「サポート魔法精製」、「GF回復薬精製」を覚えよう。召喚時の威力は低めなのでG.F.アビリティは後回し。



G.F.FILE No.15 パンデモニウム

戦闘で役立つアビリティを数多く所有するG.F.。装備すれば戦闘の効率が一段と良くなるはず。

技名	暴風圏突入
属性	風

飛行系の敵に有効な風属性の全体攻撃が可能。ダメージは少な目だ。

入手場所

DISC2／バラム街のホテル内で発生する風神、雷神戦。忘れないうちに、始まったらすぐに入手してしまおう。

【入手方法】バラム街の風神、雷神戦で風神からドロー

バラム街で雷神戦の直後、風神、雷神戦に突入する。その戦闘で風神からドローするのだ。倒してしまう前にゲットだ！

アビリティチェック

さきがけ 先制攻撃で敵を倒せ！

戦闘時に必ずATBゲージが満タンの状態になるキャラアビリティ。ほぼ戦闘開始と同時に行動することができるので、動きの素早い敵（サボテンダーなど）を倒すのに便利。また、あらかじめ瀕死状態で戦闘に突入し、いきなり特殊攻撃（キスティスのデジョネイターなど）を繰り出すのも有効だ。いろいろな使い方を試してみよう。



初期アビリティ 修得済み	初期アビリティ 未修得	新たに発生するアビリティ	
まほう	召喚魔法+10%	召喚魔法+20%	召喚魔法+30%
G.F.	GFHP+10%	GFHP+20%	GFHP+30%
ドロー	早さJ	早さ+20%	早さ+40%
アイテム	力+20%	力+40%	
力J	すいとる		
属性攻撃J	さきがけ		
属性防御J	属性防御J×2		
	おうえん		

何から覚えさせる？

まず「さきがけ」、「早さJ」、「力+20%」を優先させる。それから「力+40%」、「早さ+20%、40%」を覚えていくのがベストな手順だろう。必要ならば「属性防御J×2」も覚えさせよう。



G.F.FILE No.16 アレクサンダー

すべてのキャラが役立つ属性関連のアビリティを多く持っているG.F.。ムダなく修得させよう。

技名	聖なる審判
属性	聖

聖なる光の矢を放つ全体攻撃。モンスターの弱点をチェックして召喚だ！

入手場所

DISC2／ガルバディア・ガーデンの大講堂で発生する対イデア戦。大講堂に行く前にはケルベロスも入手しておくこと！

【入手方法】ガルバディア・ガーデンでイデア（2戦目）からドロー

ガルバディア・ガーデンの大講堂でイデアからドローする。イデアは攻撃魔法を連発してくるので、HPをこまめに回復。敗北して再挑戦するときも、ドローは忘れるな。

アビリティチェック

上クラス魔法精製 強力な魔法を量産だ

ファイラ、ブリザラといった中クラス魔法から、ファイガ、ブリザガなどの魔法を精製するメニューアビリティ。上クラス魔法はジャンクション時の効果も大きいので、魔法を使ったらすぐに精製で補充し、100個の状態をキープするようにしよう。

薬レベルアップ 早めに覚えさせよう

ポーションや万能薬といったアイテムの効果をパワーアップするメニューアビリティ。グラシャラボラスを入手するために必要な万能薬改は、このアビリティを活用しないと入手は困難だ。ちなみに万能薬改は万能薬10個で1個精製できる。

初期アビリティ 修得済み	初期アビリティ 未修得	新たに発生するアビリティ	
まほう	召喚魔法+10%	召喚魔法+20%	召喚魔法+30%
G.F.	GFHP+10%	GFHP+20%	GFHP+30%
ドロー	くすりのちしき	薬レベルアップ	
アイテム	精神+20%	精神+40%	
精神J	そせい		
アビリティ×3	上クラス魔法精製		
属性防御J×2	属性攻撃J		
	属性防御J×4		
	おうえん		

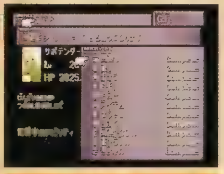
何から覚えさせる？

「そせい」は魔法の「アレイズ」の効果なので、使い勝手がいい。まずは「そせい」、「属性攻撃J」、「属性防御J×4」を修得。その後「上クラス魔法精製」や「くすりのちしき」、「薬レベルアップ」と覚えていこう。

全アビリティの効果を徹底解説！

前ページまでに紹介した16体のG.F.が修得する109種類のアビリティの効果を大公開！　さらにアイテムを使って修得させる特殊な５種類のアビリティも紹介するぞ。それぞれの効果や用途をバッチリ確認してムダなく修得させ、ジャンクションしていこう。

用途を把握するベシ



▶アビリティには６つの系統があり、それぞれ効果や用途が異なる。表をチェックして、ムダなく活用していこう。



「忘れ草」も活用た

◀G.F.１体が修得できるアビリティは22種類。アイテムなどを使って他のアビリティを修得させたいなら「忘れ草」を使おう。

ワンポイント　ジャンクションアビリティに魔法を装備したときの効果

パラメータ系

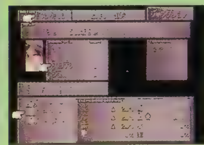
「HPJ」、「力J」などは、キャラのパラメータをアップさせることができるアビリティ。効果の度合いは装備した魔法の数や種類によって大きく変化する。何をアップさせたいかをよく考えてから修得。



◀修得後、そこに魔法を装備することで効果が発揮。魔法100個を装備させよう。

属攻防

「属性攻撃J」に魔法（主に属性のあるもの）を装備させることで、キャラの通常攻撃に属性を追加することができる。属性防御J の場合、魔法を装備すると敵の属性攻撃によるダメージが軽減する。



◀炎、冷気、雷などの属性を通常攻撃に付加する。弱点の属性がある敵に効果大！

S攻防

ステータス攻撃Jに魔法（主にステータス異常を起こすもの）を装備すると、通常攻撃にステータス異常の効果が追加される。ステータス防御Ｊの場合は、逆にステータス異常を防止する効果が発生。

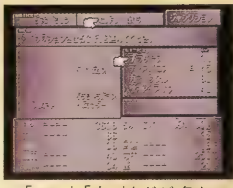


◀スリプル、サイレス、コンフュ、ストップなどが装備可能なのだ。

アビリティデータ完全版

『FFⅧ』に登場する、全114種類のアビリティを種類別に完全大公開！　その効果や使い方などもバッチリ解説していくぞ。さらに、どのG.F.が修得できるアビリティなのかも「●」で表記してあるので一目瞭然のはず。隅々までチェックして効果を把握し、存分に活用していこう。

●アビリティが重ならないようにジャンクション！



▲「HPJ」、「力J」などが、各キャラに行き渡るようにG.F を選択。

同じ名称のアビリティは、すべてG.F.１体が覚えていればこと足りる。たとえば、HP Ｊを持っているG.F.を同時に２体ジャンクションしても２倍ジャンクションの効果があるわけではない。均等に行きわたるようにしよう。

表の見方

表中の「名称」はアビリティの名前。「必要AP」は、修得するまでに必要なアビリティポイント（数字の表記がないものは初期状態で修得済みかアイテムで覚えさせるもの）。名称の後ろに「※」の付いたものは、アイテムを使うことで覚えさせるアビリティ。「●」はG.F.が覚えられる全アビリティを明記してあるので、P.33～39の各G.F.のアビリティ表と併せて活用しよう。

	名称	必要AP	ケツァクウァトル	シヴァ	イフリート	セイレーン	ブラザーズ	ディアボロス	カーバンクル	リヴァイアサン	パンデモニウム	ケルベロス	アレクサンダー	グラシャラボラス	バハムート	サボテンダー	トンベリ	エデン	解説
ジャンクションアビリティ	HPJ	50	●		●		●	●	●										パラメータの「HP」に魔法をジャンクションできる
	力J	50		●	●		●				●	●							パラメータ「力」に魔法をジャンクションできる
	体力J	50	●	●					●										パラメータの「体力」に魔法をジャンクションできる
	魔力J	50	●			●		●	●	●		●							パラメータの「魔力」に魔法をジャンクションできる
	精神J	50		●			●			●		●	●						パラメータの「精神」に魔法をジャンクションできる
	早さJ	120									●	●						●	パラメータの「早さ」に魔法をジャンクションできる
	回避J	200														●		●	パラメータの「回避」に魔法をジャンクションできる
	命中J	120						●				●						●	パラメータの「命中」に魔法をジャンクションできる
	運J	200														●			パラメータの「運」に魔法をジャンクションできる
	ST攻撃J	160				●			●			●		●					ステータス攻撃にステータス変化の効果がある魔法をジャンクションできる
	ST防御J	100				●			●			●							ステータス防御にステータス変化の効果がある魔法をジャンクションできる
	ST防御J ×2	130				●			●	●		●							ステータス防御に魔法を２つジャンクションできる
	ST防御J ×4	180										●		●					ステータス防御に魔法を４つジャンクションできる
	属性攻撃J	160	●	●	●		●			●	●		●	●					属性攻撃に属性のある魔法をジャンクションできる
	属性防御J	100	●	●	●		●				●								属性防御に属性防御に効果がある魔法をジャンクションできる
	属性防御J ×2	130	●	●	●						●		●						属性防御に２種類の魔法をジャンクションできる
	属性防御J ×4	180											●	●					属性防御に４種類の魔法をジャンクションできる
	アビリティ×3	-						●	●			●	●						キャラ、パーティアビリティを３つまでセットできるようになる
	アビリティ×4	-													●				キャラ、パーティアビリティを４つまでセットできるようになる
コマンドアビリティ	まほう	-	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	戦闘時に魔法が使用できる
	G.F.	-	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	戦闘時にG.F.が召喚できる
	ドロー	-	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	戦闘時にドローができる
	アイテム	-	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	戦闘時にアイテムが使用できる
	カード	40	●																戦闘時に敵１体をカードに変えることができる
	しのせんこく	60		●															戦闘時に敵１体に「死の宣告」を与え、一定時間後に即死させる
	とつげき	60			●													●	戦闘時に味方全体が「バーサク」、「プロテス」、「ヘイスト」状態
	ちりょう	100				●													戦闘時に味方１人に「エスナ」。ステータス異常を治療
	ぼうぎょ	100					●									●			戦闘時に使用者は次の入力時まで物理無効、魔法半減の状態
	あんこく	100						●						●				●	戦闘時に「たたかう」の３倍の効果。最大HP1／10の傷つく
	かいふく	200								●									戦闘時に味方１人に「ケアルガ」。HPを回復する
	すいとる	80									●			●					戦闘時に敵１体に「ドレイン」。HPを吸収する
	そせい	200											●						戦闘時に味方１人に「アレイズ」。戦闘不能回復、HP完全回復
	レベルダウン	-														●			戦闘時に敵１体のレベルを半分に下げる
	レベルアップ	-														●			戦闘時に敵１体のレベルを２倍に上げる
	じばく	100														●			戦闘時に敵１体に大ダメージ。ただし使用者は戦闘から離脱！
	たべる	-																●	戦闘時に敵１体を食べる。効果は敵によって異なる
	コモーグリ（※）	-																	戦闘時にG.F.のHPを回復。パーティの平均レベル×100ギル必要

「属性防御Ｊ×２」と「×４」などの数値の違うＪアビリティを同時に持っている場合は、数字の大きいほうのみ有効になります。ただしキャラアビリティとG.F.アビリティの場合は「HP＋20%」と「HP＋40%」を同時に付ければ、「HP＋60%」の効果になるように重ね付けが可能です。

種類	名称	必要AP	ケツァクウァトル	シヴァ	イフリート	セイレーン	ブラザーズ	ディアボロス	カーバンクル	リヴァイアサン	パンデモニウム	ケルベロス	アレクサンダー	グラシャラボラス	バハムート	サボテンダー	トンベリ	エデン	解説
キャラクターアビリティ	HP+20%	60					●	●	●										キャラのHPを20%増やす
	HP+40%	120					●	●	●										キャラのHPを40%増やす
	HP+80%	240					●	●											キャラのHPを80%増やす
	力+20%	60			●						●								キャラの力を20%増やす
	力+40%	120			●						●								キャラの力を40%増やす
	力+60%	-													●				キャラの力を60%増やす
	体力+20%	60		●					●										キャラの体力を20%増やす
	体力+40%	120		●					●										キャラの体力を40%増やす
	体力+60%（※）	-																	キャラの体力を60%増やす
	魔力+20%	60	●			●		●											キャラの魔力を20%増やす
	魔力+40%	120	●			●		●											キャラの魔力を40%増やす
	魔力+60%	-													●				キャラの魔力を60%増やす
	精神+20%	60		●						●			●						キャラの精神を20%増やす
	精神+40%	120		●						●			●						キャラの精神を40%増やす
	精神+60%（※）	-																	キャラの精神を60%増やす
	早さ+20%	150									●	●							キャラの早さを20%増やす
	早さ+40%	200									●	●							キャラの早さを40%増やす
	回避+30%	150														●	●		キャラの回避を30%増やす
	運+50%	200														●	●	●	キャラの運を50%増やす
	ぶんどる	200						●							●				戦闘コマンドの「たたかう」を「ぶんどる」に変える
	くすりのちしき	200											●						戦闘時に薬アイテムを使用したとき、効果が2倍になる
	カウンター	200							●										物理攻撃を受けたとき、自動的に反撃をする
	かばう	100					●												隣り合った瀕死状態のキャラが攻撃を受けたときに発動
	さきがけ	160									●					●	●		戦闘時に必ずATBゲージが満タンの状態になっている
	歩くとHP回復	200													●	●	●		街やダンジョン、ワールドマップなどを歩くとHPが自動的に回復する
	HPボーナス	100					●									●			レベルアップ時に通常のHPの増加に+30のボーナスが付く
	力ボーナス	100			●											●			レベルアップ時に通常の力の増加に+1のボーナスが付く
	体力ボーナス	100							●							●			レベルアップ時に通常の体力の増加に+1のボーナスが付く
	魔力ボーナス	100				●										●			レベルアップ時に通常の魔力の増加に+1のボーナスが付く
	精神ボーナス	100								●						●			レベルアップ時に通常の精神の増加に+1のボーナスが付く
	オートプロテス	250													●				戦闘時に「プロテス」状態。時間、戦闘不能による解除はなし
	オートシェル	250												●					戦闘時に「シェル」状態。時間、戦闘不能による解除はなし
	オートリフレク	250							●										戦闘時に「リフレク」状態。時間、戦闘不能による解除はなし
	オートヘイスト	250										●							戦闘時に「ヘイスト」状態。時間、戦闘不能による解除はなし
	オートポーション	150								●						●	●		戦闘時にダメージを受けると、HP回復アイテムを使用する
	ダブル消費1	250										●			●	●			「ダブル」状態で魔法を使っても、消費する個数が1つに
	トリプル消費1	250																●	「トリプル」状態で魔法を使っても、消費する個数が1つに
	ダメージがえし（※）	-																	戦闘時に受けたダメージの1／4を自動的に相手に与える
	リボン（※）	-																	全てのステータス異常を防ぐ（ポケステでのみ入手可能）
メニューアビリティ	値切る	150															●		ショップで買い物をするとき、価格が通常の3／4になる
	高値で売る	150															●		ショップで物を売るとき、売値が通常よりも高くなる
	顔なじみ	150															●		ショップで買い物をするとき、商品が増えるときがある
	ショップ呼び出し	200															●		行ったことのあるショップをメニュー上で呼び出せる
	ジャンク屋呼び出し	-												●					行ったことのあるジャンク屋をメニュー上で呼び出せる
	雷魔法精製	30	●																雷、風系の魔法を精製できる（サンダー、エアロ、トルネドなど）
	冷気魔法精製	30		●															水、冷気系の魔法を精製できる（ブリザド、ウォータなど）
	炎魔法精製	30			●														炎系の魔法を精製できる（ファイア、ファイラ、ファイガ）
	生命魔法精製	30				●													回復系の魔法を精製できる（ケアル、ケアルラ、ケアルガ）
	時空魔法精製	30						●											時間、時空系の魔法を精製できる（スロウ、ストップ、ヘイスト）
	ST魔法精製	30						●											ステータス系の魔法を精製できる（サイレス、バーサクなど）
	サポート魔法精製	30								●									キャラをサポートする魔法を精製できる（エスナ、デスペル）
	禁断魔法精製	-													●				禁断魔法を精製できる（メテオ、アルテマ）
	回復薬精製	30							●										回復薬を精製できる（ハイポーション、メガポーション）
	ST薬精製	30				●													ステータス回復薬を精製できる（毒消し、金の針、目薬など）
	弾薬精製	30			●														弾薬を精製できる（通常弾、火炎弾など）
	道具精製	30				●													道具を精製できる（テント、コテージなど）
	禁断薬精製	200												●					禁断薬を精製できる（エリクサー、ラストエリクサーなど）
	GF回復薬精製	30								●									G.F.を回復させるアイテムが精製できる（Gポーションなど）
	GF能力薬精製	30																●	G.F.の能力薬を精製できる（HPの書、力の書など）
	中クラス魔法精製	60	●																中クラスの魔法を精製できる（ファイラ、サンダラなど）
	上クラス魔法精製	60											●						上クラスの魔法を精製できる（ファイガ、サンダガなど）
	薬レベルアップ	120											●						薬をレベルアップする（ポーション改、万能薬改など）
	カード変化	80	●																カードからアイテムを精製できる（ネジ、魔石など）
G.F.アビリティ	召喚魔法+10%	40	●	●	●	●	●			●	●		●	●	●		●	●	召喚時の効果を10%増やす
	召喚魔法+20%	70	●	●	●	●	●			●	●		●	●	●		●	●	召喚時の効果を20%増やす
	召喚魔法+30%	140	●	●	●	●	●			●	●		●	●	●		●	●	召喚時の効果を30%増やす
	召喚魔法+40%	200												●	●			●	召喚時の効果を40%増やす
	GFHP+10%	40	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	G.F.のHPを10%増やす
	GFHP+20%	70	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	G.F.のHPを20%増やす
	GFHP+30%	140			●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	G.F.のHPを30%増やす
	GFHP+40%	200												●	●			●	G.F.のHPを40%増やす
	おうえん	10	●	●	●	●	●			●	●		●	●	●		●	●	召喚時にセレクトボタンを押し、○ボタンの連打で効果増大
パーティアビリティ	けいかい	200										●							「バックアタック」、「せんせいこうげき」防止。味方の確率上昇
	隠しポイント発見	40				●													見えないセーブポイントやドローポイントが見えるようになる
	エンカウント半減	30						●											敵との遭遇率を1／2にする
	エンカウントなし	100						●											敵との遭遇率をゼロにする。まったく敵に出会わなくなる
	レアアイテム	250													●				貴重なアイテムを落としたりぶんどりやすくなる

SILENT HILL

本当の恐怖が体験出来るアクションAVG
今回はついにエンディングの謎に迫る！

発売中 AVG ▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

非常に早足の攻略となりました『サイレントヒル』。無事エンディングまでフォローすることが出来て一安心です。ゲームのほうも好評のようで　ファンの1人として、うれしい限り。1度クリアしてしまった人も、ぜひ2回目、3回目のプレイをしてみてくださいね。きっと新しい発見があるはず。特に一人称視点は、怖さ倍増ですよ（かなり酔えますけど）。ところで……皆さんは、この事件の全貌が見えたでしょうか？　分かった人はぜひ教えて下さい（笑）。（袋）

後半戦、下水道～エンディングまでを一挙攻略！

攻略第2回目となる今回は、地下水道からエンディングまでをバッチリ攻略！　前号同様、イベント発生場所とアイテムの位置がわかる特製マップとクリアチャートでわかりやすく攻略していくぞ。また、特にクリアが難しい謎については、「Pick Up!」のカコミで詳しく解説している。そのほかにも、今回登場する3体のボス攻略や要望の高かったエンディングの分岐条件など、2回目のプレイにも役に立つ情報も満載！　この「恐怖の街」から脱出するためのガイドブックとして、ぜひとも活用してほしい。



▶マップが表示されないエリアも、特製マップでバッチリだ



◀手強いボスも、特徴をつかんでおけば対処法がわかってくるぞ

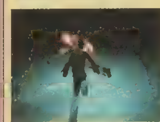
Check! マニュアルにないアクションを覚えよう

ハリーのアクションの中には、マニュアルに載っていないものがある。ここでは、そんな2つの"動き"と、やはりマニュアルにはない、もう1つのソフトリセットを紹介しよう。

ソフトリセット
Ⓢとⓢを3秒以上押す

バックステップ

大きく後ろに跳び退くバックステップ。敵に背を向けてから走るよりも、素早く敵から離れられるという利点がある。



◀敵の攻撃をかわすことも可能だ。

×ボタン+✚キー下

横走り

正面を向いたまま、左右に走ることができる。また、✚キーと組み合わせると、円を描くように走ることもできるのだ。



◀特にボス戦では、重宝する移動法。

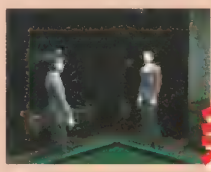
×ボタン+R1（L1）

大スクープ!! 4つのエンディングを迎えるための条件+αを大公開！

このゲームでは、クリアまでの行動次第でエンディングが4つに変化する。その分岐の鍵を握るのが、右の2つの条件だ。これらの条件をどう満たすと、どのエンディングになるのか、ラスボスが何になるのか、一覧にしてみたぞ。

リゾート街のモーテルでカウフマンと会ったか？

リゾート街のモーテル（リゾート街マップのⓒ地点）の管理棟で、赤い液体を発見したかどうかが条件1である（詳しくはP44を参照）。



条件1

遊園地でシビルを救うことができたか？

ラスト直前の遊園地で、敵として戦うことになるシビル。彼女を倒さずに救うことができたかどうかが条件2である（詳しくはP45参照）。



条件2

GOOD+

条件1：Yes、条件2：Yes

上記の2つの条件を両方とも満たさなくてはならないが、シビルも無事に生還するベストエンディングとなる。

ラスボス→incubus

GOOD

条件1：Yes、条件2：No

シビルは救えないが、ラスボスはGOOD+と同じ。また、スタッフロール後におまけムービーが流れるのも、このGOODまでだ。

ラスボス→incubus

BAD+

条件1：No、条件2：Yes

シビルは救えたが、条件1の赤い液体が見つけられないと、このBAD+に。ラスボスも変わり、若干攻略が簡単になる。

ラスボス→Alessa／incubator

BAD

条件1：No、条件2：No

どちらの条件も満たせないと、BADとなる。その分、手順が少なくなるので、クリアは1番楽ではあるが‥　。

ラスボス→Alessa／incubator

Check! 隠しオプション発見

オプション画面で、LorRボタンのどれかを押すと、隠しオプション画面が開かれる。その内容をここで紹介しよう。

（隠しオプション一覧）

Weapon Control 武器を構える操作を、R2ボタンを押し続けるか、R2ボタンで切り替えるか、どちらかにすることができる。

Blood Color ハリーやモンスターから吹き出す血しぶきの色を、赤（ノーマル）、緑、紫、黒から選択出来る。

View Control 視点変更ボタンの機能を逆にする。リバースにすると、押したときに通常の視点に戻される。

Retreat Turn 後退時に✚キーの左右を入れると入力した方向に回転するが、リバースにすると逆方向に回転する。

Walk／Run Control 走ると歩くを逆にする。⊗ボタンを押していないと走り、⊗ボタンを押すと歩くようになる。

Auto Aiming 武器の自動照準機能のオン／オフ。オフにすると、自分で敵に狙いを定めなければならない。かなり厳しい。

さらに1度クリアすると下の2つが追加

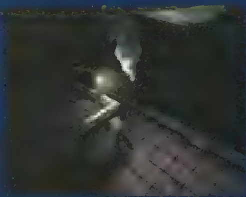
View Mode 視点変更ボタンを押したとき、視点が一人称視点になる。View Controlをリバースにすると通常移動が一人称視点に。

Bullet Adjust 1度に入手できる弾丸の数を増やせる。見たエンディングの数によって、1～6倍まで自由に設定できる。

STORY 攻略編 ストーリー

消えた娘のシェリルを求めて、霧とモンスターに支配された街・サイレントヒルの探索を続けるハリー。途中で出会った警察官・シビルから湖の方へ向かうシェリルの姿を見たと聞き、リゾート街へと向かうが……。

最初にも解説したように、今回はリゾート街へとつながる下水道からエンディングまでが攻略範囲となる。基本的には、各地点の名前の前に付いている番号（❶下水道など）の順に参照してもらえば、クリア出来るようになっているぞ。また、"クリアには必要のない場所"にあるアイテムに関しては、街マップの方に掲載しているので余裕があるようなら取っておくようにしよう。



◀繁華街をクリアしたところからスタートとなる。

マップ記号の見方

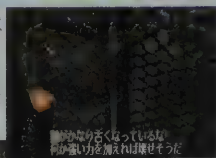
各マップの記号の意味は以下の通り。アイテムの番号については、マップ、Item欄ごとに番号をふってあるので注意しよう。

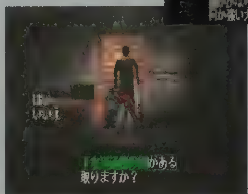
- ❶ーアイテム入手場所
- Ⓐー建物（中に入れる）の場所
- イベント発生場所
- あーワープ地点
- ✕ー通り抜け不可
- ━ー通れるドア
- ━ー鍵のかかったドア（※1）
- ★ーセーブポイント

1 下水道（リゾート街方面）

リゾート街へと続く下水道に入るため、市街地の給水施設へと来たハリー。入り口には鍵が掛けられているが、1度調べれば"強い衝撃を与えれば"壊れることがわかるので、打撃系の武器で数回叩いてやろう。下水道内部の構造はそれほど複雑ではないが、水に阻まれて通れない場所も多い。ゲーム中に参照出来るマップでは、水路まではわからないので、右のマップを参考にしてほしい。また、注意すべき点は、"下水道ではラジオが使えない"こと。敵の接近は足音などで判断するしかないので、注意するように！

▶給水施設の鍵は、ハンマーなら2回叩けば壊れる。ちなみに、シナリオをここまで進めていないと、鍵を調べることは出来ないぞ。





◀まずは、下水道その①でマップと下水道通路の鍵を入手しよう。下水道では大したアイテムはないので、早く抜けてしまうのがいいだろう。

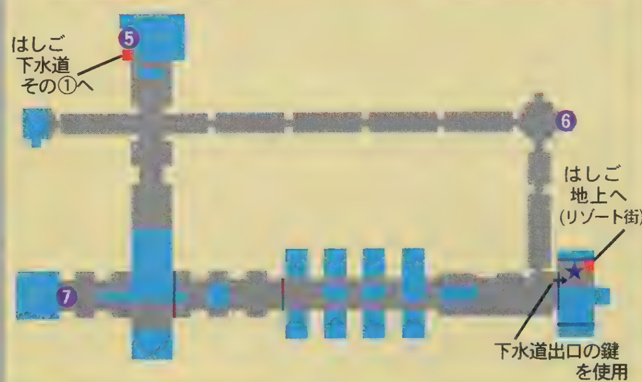
Item

- ❶ショットガンの弾
  ハンドガンの弾
  栄養剤
- ❷ライフルの弾
- ❸下水道の地図
  下水道通路の鍵
- ❹携帯用救急キット
- ❺携帯用救急キット
- ❻栄養剤
  ハンドガンの弾
- ❼下水道出口の鍵

下水道その①

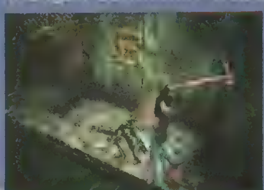


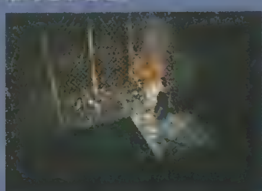
下水道その②



Pick Up! 下水道その② 鍵を取るときは、万全の態勢で！

下水道その②の❼地点で取れる下水道出口の鍵。だが、この鍵を取った瞬間、ハリーの周りには3体の敵(hanged scratcher)が出現する。コイツらは、非常に攻撃力が高いが動きは鈍い。下手に戦うよりも、ダッシュで逃げ切ったほうが被害が少なくてすむぞ。

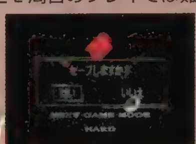




Check! モードによる違いは？

開始時に選べる難易度には、こんな差が！　また、1度クリアすると2周目のプレイでは難易度が自動的に1段階上がることも判明！

2周目はランクアップ



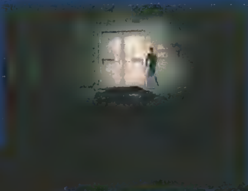
◀2周目を考えるならEASYで始めよう。

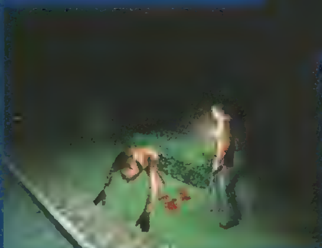
EASY イージー	NORMAL ノーマル	HARD ハード
敵の体力（HP）がほかのモードに比べてかなり低く設定されている。逆にハリーの防御力は高く、敵も少ないので、そう簡単にはやられないはず。また、つかみ攻撃をしてくる敵も簡単に振り払うことができる。	今回の攻略の基本としているモード。難易度のバランスが取れており、ほどよい緊張感が楽しめる。ただ、前述のように、2周目、3周目クリアを目指す場合は、EASYから始めたほうが無難といえる。	敵の体力（HP）が非常に高い。しかもハリーの防御力が低く、NORAMALの1.5倍のダメージを受けてしまう。さらに、ほかのモードでは出現しない場所にも敵が登場したり、仲間を呼ぶ新しい敵もいる。上級者向け。

※1）矢印がある場合は一方通行（ただし1度鍵を解除すればどちらからでも通れる）を表し、矢印のほかに鍵か扉の名前がある場合は、それに対応する鍵が必要であることを表しています。

リゾート街

下水道を抜けると、そこはリゾート街。ほかの2つのエリアと比べると構造は単純だが、探索する場所はけっこうあるので気を抜かないようにしよう。このリゾート街で最も重要なのは、エンディングの分岐に関わるイベント（モーテルで赤い液体を入手し、カウフマンと会う）が発生するということ。詳しくは下の❷～❹のカコミで解説しているので、しっかりチェックしておこう。また、リゾート街を西へ向かう途中（マップ中央にある橋のあたり）で、街が異界化するイベントが発生する。このイベント発生後は、バーやモーテルのあるリゾート街の東方面に戻ることができなくなるので注意しよう。ちなみに、リゾート街のマップは、スタート地点のはしごの近くにある白い案内板のところで入手することができるぞ。





▲バーや雑貨屋など、入口が見つけにくい建物が多い。マップを見ながら、慎重に探してみよう。

◀リゾート街には、猿のような敵（romper）が多数登場する。かなり素早いので、なるべく立ち止まらず、目的地まで走ろう。

SILENT HILL リゾート街マップ

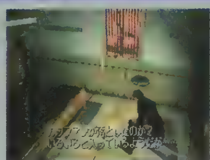


Item

❶携帯用救急キット
ハンドガンの弾
ライフルの弾
❷栄養剤
ライフルの弾
❸栄養剤
ショットガンの弾
❹携帯用救急キット

❷ バー Ⓐ地点

マップⒶ地点にあるバーでは、エンディング分岐の第一歩となる重要なイベントが起こる。中に入るとカウフマンが敵に襲われていて、自動的に助けることになるのだ。そのあと、カウフマンがバーから出ていったら、彼が倒れていた場所で財布を拾って中身を調べておこう。また、ここにはセーブポイントがあるぞ。



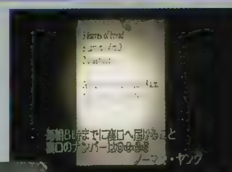
◀財布の中には、鍵と謎の領収証が……。

Item

❶栄養剤×2
❷カウフマンの鍵
❸領収証

❸ 雑貨屋 Ⓑ地点

次に向かうのは、雑貨屋（マップⒷ地点）。入り口にはシリンダー錠が掛けられているが、そのナンバーはバーで拾った領収書に書かれているのだ。





▲ここで重要なのは、カウンターの壁にある、モーテル裏口のロックナンバー。

◀雑貨屋の中には、一連の事件の背後関係を匂わす物もある。調べてみよう。

Item

❶栄養剤
❷ライフルの弾
❸金庫の鍵

❹ モーテル Ⓒ地点

ここではエンディングの分岐に直接関わる重要なイベントが発生する（条件1）。このイベントをクリアするためには、管理棟と客室3を行き来する必要があるぞ。詳しい手順については、右上の連続写真で解説しているので確認しよう。ちなみに、

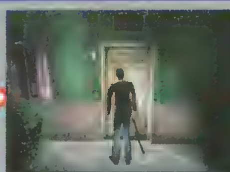


▶ここがモーテル管理棟の入口だ。

BADかBAD＋のエンディングを狙っている場合は、この❹の行程を行ってはダメ。クリアしてしまうとGOODかGOOD＋になってしまうぞ。

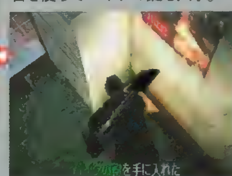
▼雑貨屋で見たロックナンバー・0886を打ち込んで、管理棟内へ。





▲磁石を取ったら、今度は客室3をカウフマンの鍵で開けて侵入。

▼棚を動かし、床の割れ目から磁石を使ってバイクの鍵を入手。



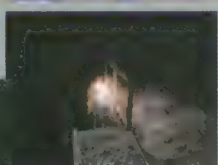


▲管理棟のバイクから、赤い液体を入手。すると、直後に……！

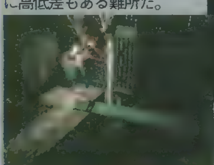
Item

❶磁石
❷バイクの鍵
❸ショットガンの弾
❹栄養剤×2

❺ 堤防～船 Ⓓ地点



▶堤防は入り組んでいる上に高低差もある難所だ。



◀敵の数も多い。逃げ切れないと思ったら、囲まれる前に倒していこう。

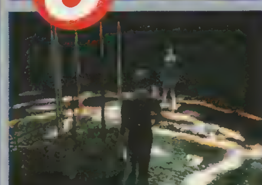
モーテルでカウフマンと別れたら、湖にある堤防を南へ進んでいこう。すると1隻の船（マップⒹ地点）が発見できる。中では、シビルとの再会のあと、ダリアが現れ「街を救うには灯台と遊園地、2つの場所に行く必要がある」と告げる。そこで、2人は別々に行動することになる。

Item

❶栄養剤
❷ハンドガンの弾
❸ライフルの弾

❻ 灯台 Ⓔ地点

ダリアが消えたあと、入ってきたときとは別の扉から船の外に出たら、灯台（マップⒺ地点）を目指そう。灯台内は螺旋階段になっており、ひたすら上に登ればOK。灯台までは非常に敵が多いので、少しずつ倒しながら進むのがいいだろう。



▲灯台の最上階で、アレッサと邂逅！彼女は一体、何をしようとしている？

7 給水施設Ⓕ地点〜下水道（遊園地方面）

灯台では、あと1歩のところでアレッサを逃がしてしまったハリー。シビルの身を案じて急いで船まで戻る（灯台から出て少し歩けば自動的に船まで移動）と、シビルの姿はやはりない。急いで彼女のあとを追うハリーが次に目指すのは、遊園地へと続く下水道のある給水施設（マップⒻ地点）だ。先の下水道と比べてさらに単純な構造になっているので、アイテムを回収しつつ、何も考えずに出口を目指せばOK。ただ、やはりラジオはアテにならないので、敵の足音に注意しておくようにしよう。



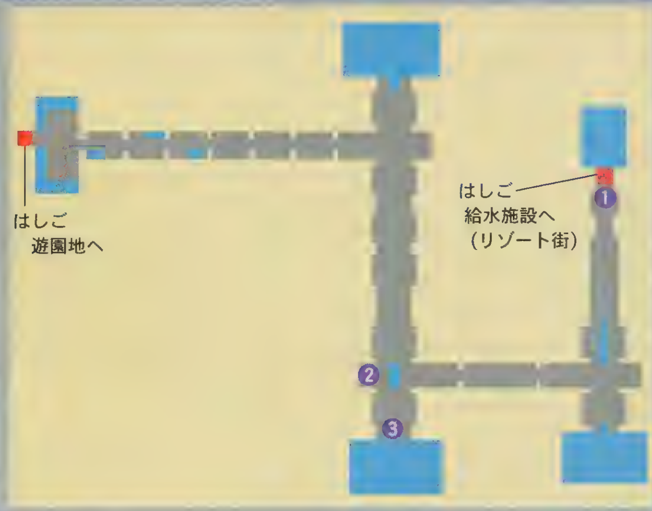
◀下水道の入り口付近には、たくさんの敵がいる。灯台に行く前に倒しても、敵は復活しないので、余裕のあるうちに倒してしまうのもいい。



▶下水道の入り口には、マップがあるので忘れずにゲット。ちなみに、灯台クリア前にも給水施設には入れるが、下水道には降りることはできない（蓋が開いてない）ので注意。

Item

❶下水道の地図
❷栄養剤
❸ハンドガンの弾
　栄養剤

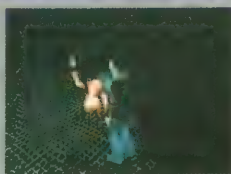


8 遊園地

遊園地ではマップを入手することが出来ないので、右のマップを参考に自分の位置確認をしよう。とはいえ、この遊園地はほとんど一本道。途中でセーブ可能なアイスクリーム屋を除いて、入れる場所はない。下手なダメージを受ける前に、メリーゴーランドを目指そう。なお、シビルへの対応でも、エンディングが分岐するぞ（条件2）。



▼ここがメリーゴーランドの入り口。◎ボタンを押して中に入ろう。



▲遊園地には写真のクマのような敵（mumbler）が登場する。ただ、数は多くないので、それほど心配する必要はないだろう。

BOSS monster Cybil

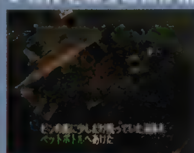
モンスターに操られたシビルの拳銃による攻撃は、強力で体力が満タンの状態でも2発喰らえばアウト。そこで最初は不用意にシビルに近づかず、弾（10発）が切れるのを待とう。そのあと、一定の距離を保ちつつショットガンやライフルで攻撃だ。



▶なるべく[illegible]で戦うようにしよう。

Pick Up! シビルを救うには？

前編でも紹介したように、シビルを倒してしまうとGOOD+は絶対に迎えられない。だが、実は病院で手に入る謎の"赤い液体"があれば、シビルを救うことが出来るのだ！



◀病院（表）に[illegible]でペットボトルを使い、[illegible]による[illegible]を入手しよう。



▶シビル戦のとき、[illegible]くらいまで[illegible]赤い液体を使えば[illegible]。そこで、戦闘は終了する。



Check! 戦闘指南！ 武器はこう使い分けよう

いくら『サイレントヒル』が敵を倒すことがメインのゲームではないとはいえ、やはりある程度の戦闘は避けられない。そこでここでは、各武器の性能を検証しつつ、効果的な使い方・戦い方を伝授していこう。



▶生き抜くために、武器の扱いには慣れよう。

打撃系武器



打撃系武器の最大の特徴は、使用回数に制限がないので、弾薬の節約をすることができること。だが、銃器と比べると攻撃範囲が狭く、攻撃のタイミングを間違えると逆に攻撃を喰らってしまうので注意が必要。無理にすべての敵に使おうとせず、自分の腕に合わせて戦いやすい敵にのみ使っていくのがベストな選択だろう。

こんな敵にはこんな武器　素早い犬（gronar）やサル（romper）には、振りの早いナイフや斧がオススメ。また、看護婦（puppet nurse）には、のけぞらせて相手の攻撃を中断させられるハンマーが有効だ。

銃器

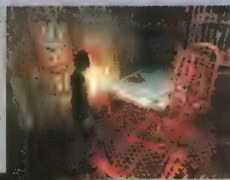


威力は高いが、弾数を気にしなくてならない銃器。ハンドガンはともかく、ショットガン、ライフルはボス戦用と割り切った方がいいだろう。ハンドガンは、構えながら移動可能なので、〝見えない敵の位置を自動照準で探す〟という使い方も出来る。また、威力は距離が近いほど上がるので、危険ではないレベルまで敵を引き付けるのも手だ。

こんな敵にはこんな武器　飛んでいる鳥（air screamer）には、やはりハンドガン。倒せないまでも2〜3発撃ち込めば追い払える。また、素早い虫（creeper）は、銃で倒したほうが効率がいい場合が多いぞ。

9 不明

遊園地をクリアした直後、ハリーは再び夢とも現実ともつかない場所で目を覚ます。そこにはリサがおり、会話の途中取り乱した彼女を追ってハリーがたどり着くのが、このラストステージ・不明だ。ここもゲーム中にはマップが存在せず、扉同士が階層を越えてつながっているなど、普通の場所ではない。また、謎解きもこれまで以上に難解なものばかりだ。下のチャートと右ページの解説を手掛かりに、ぜひとも事件の真相を解き明かしてほしい。



▶不明の各所にある部屋は、これまでにクリアしてきた小学校や病院などの部屋と酷似しているものも多い。果たして、これは何を意味しているのだろうか？



◀モンスターは、内部構造同様、病院に登場したものがメインとなる。

Item

❶オフィエルの鍵
❷携帯用救急キット
　ショットガンの弾
　ハギトの鍵
❸時の石
❹ファレグの鍵、ハンドガンの弾
❺ソロモンの護符
❻ハンドガンの弾
　栄養剤
　ベトールの鍵
❼メルキオールの小剣
❽アンク
❾ウロボロスの円環
❿ペンチ
　ドライバー
⓫アラトロンの鍵
⓬ハンドガンの弾、カメラ
⓭メルクリウスの紋章
　ライフルの弾
　契約の指輪
⓮鳥カゴの鍵
⓯栄養剤

「不明」最短クリアチャート

①B1F・部屋Ⓐ
ペンチとドライバーを入手
↓
②1F・部屋Ⓑ
ペンチで水道管をひねり、オフィエルの鍵を入手
↓
③1F・部屋Ⓒ
パネルの謎を解き、時の石を入手
↓
④1F・通路
●・●地点のヒントをもとに、部屋Ⓓへ続く扉を開く
↓
⑤1F・部屋Ⓓ
ソロモンの護符を入手
↓
⑥1F・部屋Ⓔ
時の石を時計にはめ、ハギトの鍵を入手
↓
⑦2F・部屋Ⓕ
メルクリウスの紋章、契約の指輪を入手
↓
⑧2F・部屋Ⓖ
カメラを入手
↓
⑨3F・通路
●地点、祭壇の横にある2枚の絵をカメラで写し、左右の扉を開くヒントを得る（見なくてもOK）
↓
⑩3F・部屋Ⓗ
鳥カゴの鍵を入手
↓
⑪1F・部屋Ⓘ
鳥カゴの鍵を使い、ファレグの鍵を入手
↓
⑫1F・部屋Ⓙ
メルキオールの小剣を入手後、契約の指輪を使って冷蔵庫の封印をする
↓
⑬1F・部屋Ⓚ
ベトールの鍵を入手
↓
⑭1F・部屋Ⓛ
発電機の電源を切る
↓
⑮2F・部屋Ⓜ
ドライバーで壁の鉄板を外し、アラトロンの鍵を入手
↓
⑯1F・部屋Ⓝ
ウロボロスの円環を入手
↓
⑰1F・部屋Ⓞ
アンクを入手
↓
⑱1F・部屋Ⓟ（少女の部屋）
鍵の掛かった扉に、ソロモンの鍵、メルクリウスの紋章、メルキオールの小剣、ウロボロス円環、アンクをはめて鍵を開ける
↓
ラストバトルへ！



▼セーブが出来る部屋Ⓔ。近くを通ったらセーブするようにしよう。

▲部屋Ⓚの下の部屋にはビデオデッキがあり、例のビデオを再生出来るぞ。

SILENT HILL

Pick Up! 1F・部屋C 「星座」にとらわれるな！

部屋Cには、星座と数字が書かれた絵と、同じく星座の絵と数字が入力出来るスイッチがある。数字と絵にある関係を見つけ出し、スイッチに入力すればいいのは分かるが、実はこの数字は、「絵の生物が持つ手足の数の合計」なのである。「星座」という言葉にとらわれすぎないように！

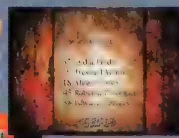




◀▲[illegible]に、[illegible]。ただし、[illegible]は4になる。すると数字は[illegible]、[illegible]は6ということになるのだ。

Pick Up! 1F・部屋D前（ア地点） 名前が意味するものは？

ソロモンの墓碑がある部屋Dへと続く扉、ア地点には鍵が掛けられている。この鍵を開けるには、扉の横にあるスイッチに、ある一定の順番で、アルファベットを入力する必要がある。その順番のヒントとなるのは、ア地点の扉の左と、イ地点にあるパネル。若い順に墓碑の頭文字を並べると……。



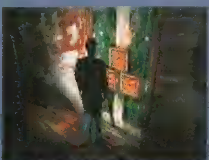
◀[illegible]



◀A（18）→L（2[illegible]）→E（39）→R（40）→T（46）つまり「ALERT」と入力するのが正解ということ。

Pick Up! 3F・通路（ウ地点） カメラはここで使おう

2F・部屋Gで入手できるカメラ。使い道がいまいちわかりづらいが、実は3Fのウ地点にある祭壇で使うことになる。実は祭壇の左右にある2枚の宗教画は、光（フラッシュ）に反応してある絵文字が浮き出るようになっているのだ。この絵文字は3Fの左右の扉を開くために必要となる。詳しくは右を参照しよう。



▲浮き出た絵文字を、扉にあるスイッチに入力するのだ。



Pick Up! 1F・部屋J 部屋を出る前に冷蔵庫を封印しよう

1F・部屋Jの冷蔵庫に刺さっているメルキオールの小剣。この剣を取った状態で、部屋を出ようとすると冷蔵庫の中のモンスターに殺されて（一発死）してしまう。ここで活躍するのが、意外にも契約の指輪。この指輪で切れてしまっている鎖をつなぎ、再び冷蔵庫の扉を封印するのだ。





▲[illegible]



◀[illegible]

Pick Up! 2F・部屋M アラトロンの鍵を取るには？

2F・部屋Mの壁には、ネジで固定された鉄板がある。この鉄板をドライバーを使って外すと、中にはアラトロンの鍵がある。だが、高圧電流が流れていてうかつに手を出すことが出来ない。そこで、右のような手順を踏んで電気を止めてから、改めて鍵を取るようにしよう。ちなみに、高圧電流が流れていることを確認（鉄板を取る）しなくても、電源を切ることは出来るぞ。



▶[illegible]

1F・部屋L

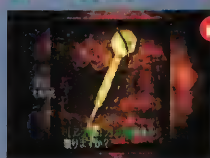


◀部屋Lで、[illegible]のスイッチを切る。エレベーターは[illegible]になるので注意。

▶[illegible]2Fへ



2F・部屋M



◀Mの部屋に着いたら、ドライバーを使って鉄板を外そう。高圧電流は流れていないので、安心してアラトロンの鍵をゲットできるぞ。

BOSS incubus

アレッサに取り憑いていた悪魔・incubusが具現化した姿。空中から、非常に強力な雷撃攻撃をしてくる。この雷撃は、一定時間判定が残るので食らった場合はすぐに後退するなどして、連続でダメージを受けないようにしよう。浮いているため打撃武器は一切届かないが、こちらがすべての弾を使い切ると30秒後に自爆する。



▲雷を受けないためには、常に走って動き回りつつ、こまめに方向転換。残っているアンプルもすべて使い切ってしまおう。



◀充電中は、攻撃のチャンス。銃撃よ!! 大きなダメージが与えられるぞ。これは次のAlessa～も同様!!

BOSS Alessa／incubator

攻撃方法は、incubusと同じく雷撃。やはり立ち止まったり、一方向に移動し続けないようにしよう。なお、地上にはいるものの、周囲にシールドが張ってあるために打撃武器は通用しない。また、このシールドに触れると、こちらが無防備状態になるので注意しよう。コイツも、弾切れ30秒後に自爆する。



▲アレッサの姿をしているが、その攻撃力はすでに人間のレベルではない。雷が迫ったら、方向転換してうまく避けよう。



◀攻略法は基本的にincubusと同じ。ただ、体力は若干低めで、[illegible]はライフル[illegible]発分ほどで倒せる。

ファイナルファンタジーコレクション

ストーリー攻略第３回。世界崩壊後のポイントがギッシリ詰まった４Ｐです！

発売中 RPG	▶¥6,800（CD３枚組） ▶スクウェア
	▶MC（『Ⅳ』『Ⅵ』２ブロック、『Ⅴ』１ブロック）

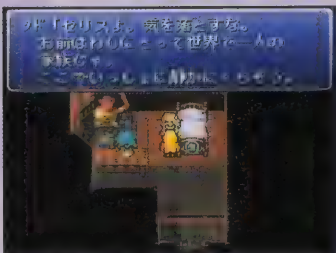
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

SFC版の移植ながら、『FFⅧ』と並んで好調なセールスを記録している『FFコレクション』。攻略担当をまかされたライターとしても、やりがいがあるというものです。というわけでストーリー攻略の第３回目の今回は、ラストダンジョンのがれきの塔直前までのポイントを紹介。ラストダンジョンでは３つのパーティを交互に操作することになるので、キャラを平均的に育てておくといいでしょう。（大竹）

『FFⅥ』ラストダンジョン直前までイッキに攻略！

今回は、暴走した三闘神の力で世界が崩壊した直後からラストダンジョン直前までをイッキに攻略するぞ。崩壊後の世界では、魔大陸の崩壊を生き延びたセリスが、孤島でシドと２人で暮らしているシーンからスタートする。

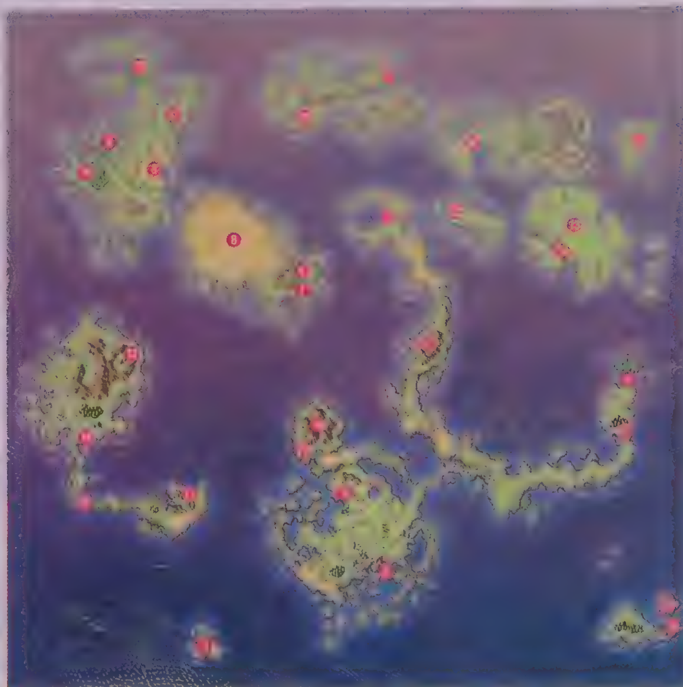
そして孤島を脱出したセリスが、バラバラになってしまった仲間たちを再び集め直すことになる。それぞれの生活を送っていた仲間たちがケフカ打倒のために再び立ち上がる姿が描かれていくのだ。



▲セリスが、戦いを離れシドと孤島で暮らすシーンから世界崩壊後のストーリーはスタート。

▼離ればなれになった仲間たちが再び集結！　また、新しい仲間も登場するぞ。





❶孤島	❿ダリルの墓	⓳竜の首コロシアム
❷アルブルグの町	⓫マランダの町	⓴炭坑都市ナルシェ
❸ツェンの町	⓬ゾゾ	㉑修練小屋
❹モブリズの村	⓭獣ヶ原	㉒小三角島の洞窟
❺港町ニケア	⓮獣ヶ原の洞窟	㉓ドマ城
❻サウスフィガロの町	⓯サマサの村	㉔オペラ劇場
❼サウスフィガロの洞窟	⓰ジドールの町	㉕エボシ岩の洞窟
❽フィガロ城	⓱狂信集団の塔	㉖平原の一軒家
❾コーリンゲンの村	⓲フェニックスの洞窟	㉗チョコボ屋

CHECK ファルコン号入手で自由度が広がる



▲セッツァーの亡き友が残したファルコン号入手後は、自分の好きなルートでゲームを攻略することが可能になる。

セッツァーの飛空艇「ブラックジャック号」は、魔大陸崩壊の時に壊れてしまった。それに代わって登場するのがセッツァーの友ダリルが残したファルコン号。この飛空艇を手に入れることで世界中を自由に飛びまわれるようになる。今回の攻略チャートは、レベル的にもっともムリのない攻略をした場合の例。⓫以降はどこから先にクリアしてもOKだ。

BOSS BATTLE ボスバトル攻略法①

しょくしゅ　チャートNo.7

フィガロ城地下にいるしょくしゅは、〝ほかく〟で仲間を捕まえHPを吸収する。仲間が捕まっているしょくしゅを攻撃すれば解放できるので、しょくしゅが〝ほかくじゅんび〟に入ったらすぐに攻撃できるようにしておこう。



HP	4000〜7000
弱点	炎(左下)、水&冷気(右下)

キングベヒーモス　チャートNo.13

獣ヶ原の洞窟でシャドウ（またはリルム）救出後に出現。ブリザガやホーリーなどの強力な魔法を使ってくるので、セリスのまふうけんを使って戦おう。一度倒すとアンデッド化して復活するが、こちらは聖水一発で倒せる。



HP	19000
弱点	毒・炎(アンデッド時は聖・炎)

チャダルヌーク　チャートNo.14

アウザー屋敷の絵の中から出現。女神と悪霊の姿に交互に変身する。女神の姿のときに攻撃すると〝しのくちづけ〟などで反撃されるので、悪霊の姿に変身したところを攻撃する。弱点が炎なので、ファイガなどの魔法が有効。



HP	56000
弱点	炎

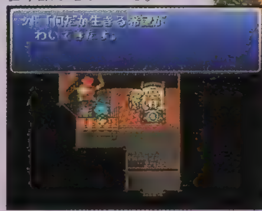
※『ファイナルファンタジーコレクション』はコンビニでは販売されていません。『ファイナルファンタジーⅥ』のみは、¥4,800でコンビニにて発売中。

気になるポイントを完全チェック

チャートNo. 1 シドを救え

孤島では、病気で寝込んだシドに海岸で捕った魚を食べさせて看病することになる。このとき、何もしないでいるか、まずい魚などを食べさせると段々とシドが弱り、最後には死んでしまう。シドが死んでもストーリーは問題なく進むが、ここでは助ける方法を紹介しよう。シドを回復させる「うまい魚」は、「まずい魚」などに比べて泳ぐスピードが速いので識別が可能。海岸に速く泳ぐ魚がいないときは魚を捕らず、1度シドと話してから海岸に戻ろう。

▼シドに魚を食べさせたら、必ず話しをすること。





▲海岸には4種類の魚が出現。このうち「うまい魚」と「ふつうの魚」だけがシドを回復させられる。回復量の多い「うまい魚」は泳ぐスピードで見分けられる。

チャートNo. 2 時間内に子どもを救出

ツェンでの子ども救出イベントでは、マッシュが崩れかけた家を支えていられる6分以内に、家の中から子どもを救出しなければならない。家の中では敵が出現するがこいつらと戦闘をしていると大きなタイムロスになってしまう。L1＆R1ボタン同時押しで戦闘から逃げ出して、少しでも早く子どもを救出しよう。



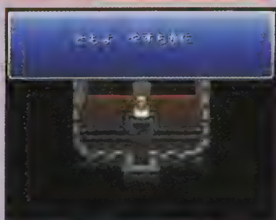


▲戦闘からは一刻も早く退却。テレポを使えば、確実で早いぞ。

◀子どもがいるのは家の1番奥の部分。ここまで来るのはひと苦労だ。

チャートNo. 9 墓石に刻む文字は？

ダリルの墓・地下3階にある4つの墓石を調べると、〝かに〟〝すら〟〝よや〟〝とも〟という文字を発見できる。これを並びかえると〝ともよ　やすらかに〟という言葉になるので、地下2階にある墓石に刻んでみよう。墓の地下3階に隠された「グロウエッグ」の隠し場所の情報を入手できるぞ。





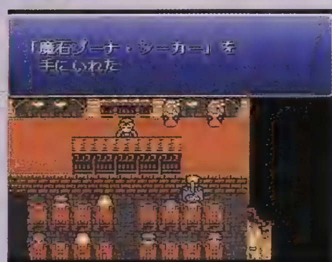
▲まずは地下3階にある4つの墓石を調べて、4つの文字を入手。

◀その4つの文字を並びかえて刻めばグロウエッグの在処がわかる。

チャートNo. 14 競売所で〝ゾーナ・シーカー〟入手

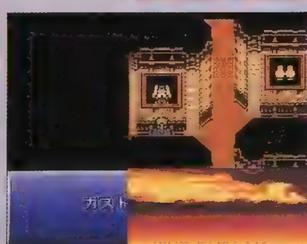
世界崩壊後はジドールの町の競売所で購入できるアイテムも一新される。その中でもぜひ手に入れておきたいのが、魔石〝ゾーナ・シーカー〟だ。〝ゾーナ・シーカー〟を装備すると、味方全員にシェルをかけるマジックシールドが使えるほか、ラスピル、アスピルなどの魔法も習得できる。世界崩壊前に〝ゴーレム〟を購入していない場合は、〝ゴーレム〟を買ったあと競売所に出品される。

▶〝ゾーナ・シーカー〟入手には10000ギル必要。



チャートNo. 14 皇帝の絵の秘密

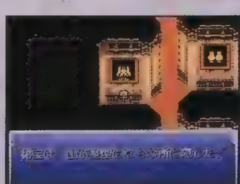
世界崩壊後にジドールの町のアウザーの屋敷に行くと、ガストラ皇帝を描いた絵が飾られている。この絵に向かって2回話しかけると、皇帝の手紙を発見することができ「秘宝は山が星形に並ぶ場所に隠した」という情報を知ることができる。この秘宝というのは、ロックが亡きレイチェルのために必死で探している魔石〝フェニックス〟のこと。情報にしたがって星形の山にいけば、フェニックスの洞窟で魔石〝フェニックス〟入手＆ロックの再加入というイベントをクリアすることができる。



◀ガストラ皇帝の絵を発見したら、絵に向かって2回話しかけよう。



▼情報どおりの地形を発見。ここにフェニックスが！



◀手紙から秘宝の隠し場所を突き止めることができる。

世界崩壊後のストーリーチャート

No.	内容	マップNo.	仲間	ボス
1	孤島で病気のシドの面倒を見る。シドの生死にかかわらず、セリスはいかだで孤島を脱出し仲間を探すことになる。	1	セリス	なし
2	アルブルグの南の海岸に流れ着いたセリスはツェンでマッシュと再会。子ども救出イベントのあと、マッシュがパーティに加わる。	2 3	マッシュ	なし
3	モブリズの村で、世界崩壊で親を亡くした子どもと暮らすティナを発見。しかし、この段階ではティナを仲間にすることはできない。	4	なし	フンババ
4	港町ニケアのパブで、エドガーそっくりの盗賊ジェフに会う。こっそり後を追い、船に乗るとサウスフィガロへ行ける。	5	なし	なし
5	サウスフィガロの宿屋にいるジェフに話しかけると、盗賊たちが行動開始。盗賊の後を追いサウスフィガロの洞窟へ。	6	なし	なし
6	洞窟内にいるカメの背中に乗り、洞窟の奥へと進んでいく。この洞窟を抜けるとフィガロ城に潜入することができる。	7	なし	なし
7	動力室でジェフの正体がエドガーだと判明。エドガーを仲間に加え、動力室に出現するしょくしゅを退治する。	8	エドガー	しょくしゅ
8	フィガロ城を移動させてコーリンゲンの村へ。パブにいるセッツァーを仲間に加えて、ダリルの墓を目指す。	9	セッツァー	なし
9	ダリルの墓の地下に眠るファルコン号を復活させる。ファルコン号入手後は強制的にマランダの町へと向かう。	10	なし	デュラハン
10	ローラという娘から、カイエンあての手紙を伝書鳩のところへ持っていって欲しいと頼まれる。	11	なし	なし
11	ゾゾでただひとりの正直者からさびついた扉を開けるアイテムを入手しゾゾ山へ。山頂にいるカイエンを仲間にする	12	カイエン	ストームドラゴン
12	獣ヶ原でガウを仲間にする。このときパーティのメンバーに空きがないとガウが登場しないので注意。	13	ガウ	なし
13	獣ヶ原の洞窟で倒れているシャドウを発見。シャドウが死んでいるときはかわりにリルムを発見できる。救出後は強制的にサマサへ。	14 15	なし	キングベヒーモス
14	ジドールのアウザー屋敷で、絵にとりついたモンスターと対決。戦闘終了後、リルムがパーティに加わる。	16	リルム	チャダルヌーク

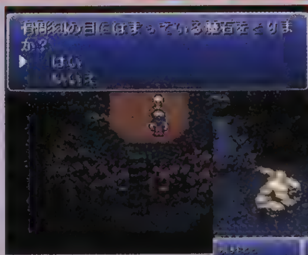
次のページへ

※チャート内の「仲間」は、そのイベントで仲間に加わるキャラを表しています。

気づきにくいポイントはココ

チャートNo.19 ウーマロを仲間にするには？

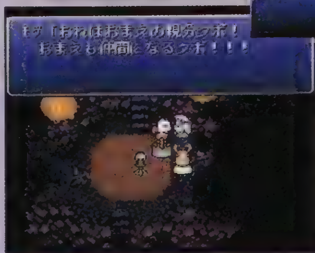
ウーマロの洞窟で骨彫刻にはまった魔石〝ミドガルズオルム〟を取るとゆきおとこが出現。この戦闘に勝てば、ウーマロが仲間になる。ただし、このときパーティにモグがいることが条件。モグを仲間にするときにパーティのメンバーを3人にしておけば、1度飛空艇に戻ってメンバーチェンジすることなく、そのままウーマロの洞窟へ向かえるので便利。ちなみにゆきおとことの戦闘では、パーティを全員後列に置くとラクに戦える。



◀この魔石を取ると、宝物を取られて怒ったウーマロが出現する。



▲ゆきおとこ（ウーマロ）は毒や炎属性が弱点。バイオやファイガ、マッシュの夢幻闘舞などで攻撃しよう。

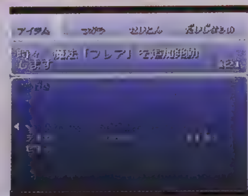


◀戦いに負けて冷静さを取り戻したウーマロは、モグの説得に応じてパーティに加わることになる。

チャートNo.19 〝ラグナロク〟&〝モルルのおまもり〟入手

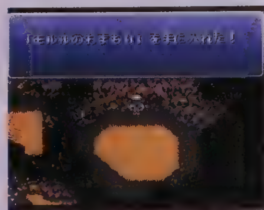
ラグナロク

パーティにロックがいる状態で武器屋に入ると、老人から魔石〝ラグナロック〟か最強の剣〝ラグナロク〟をもらえる。どちらをもらうかは、プレイヤーが自由に選ぶことができる。





▲敵をアイテムに変えるメタモルフォース。
◀この剣を装備するとフレアを修得できる。



▲モグの仲間のモーグリが残した形見が、この〝モルルのおまもり〟だ。

モルルのおまもり

ナルシェの裏の炭坑でモグを仲間にするときに、モグがじっと見つめていたカベを調べると〝モルルのおまもり〟を入手することができる。このアイテムはモグ専用のアクセサリーで、装備することによってボス以外のモンスターの出現率を0にすることができる。忘れずに手に入れておこう。

チャートNo.21 ものまね師ゴゴを仲間に

ものまね師ゴゴがいる小三角島の洞窟では、崩れかけた橋から橋へとジャンプ（〇ボタン）で渡り、先へと進む必要があるシーンが何カ所か用意されている。地下2階では橋の上を行き来する人にぶつかると下の階に落とされてしまうので、タイミングには十分に注意しよう。また、地下6階にはジャンプが届きそうにない場所があるが、スイッチを押せば足場が伸びて先に進めるようになる。覚えておこう。



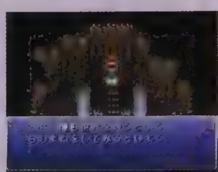
▲まずはこのモンスターに飲み込まれて、小三角島の洞窟へ行く。



▲橋を左右する人に当たると足を踏み外してしまう。



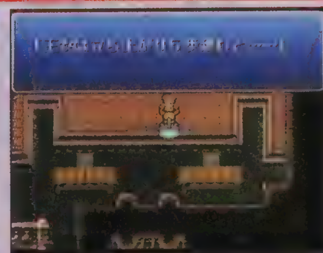
▲スイッチさえ見つければ、問題なく先に進める。



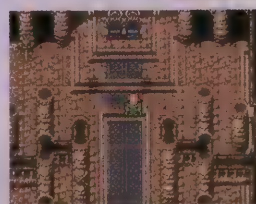
▲ゴゴは会話をするだけで仲間になってくれる。

チャートNo.25 魔石〝オーディン〟をレベルアップ

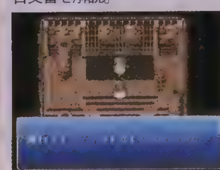
古代城で魔石〝オーディン〟を入手後、フィガロ城の図書室にある古文書を調べると「王女は立ち上がり5歩進むと……」という情報を入手できる。この情報をもとに古代城の玉座（右）の5歩分歩いた場所を調べると、王女の部屋に隠し部屋に降りるための階段が出現。そこにある石化した王女を調べると、王女が涙を流し、その涙を受けた魔石〝オーディン〟が〝ライディーン〟へとレベルアップする。当然ながら、このとき〝オーディン〟はなくなってしまうので、メテオを覚えさせたいときには注意しよう！



▲まずはフィガロ城の図書室で古文書を解読。



▲このポイントを調べれば、王女の部屋に隠し部屋の入り口が出現。



▲王女の涙で〝オーディン〟が〝ライディーン〟に変化！

BOSS BATTLE ボスバトル攻略法②

ヴァリガルマンダ チャートNo.19

硬い氷に覆われた幻獣ヴァリガルマンダに対しては、武器による攻撃はほとんど効果がない。ファイガなどの魔法を使って攻撃しよう。氷属性の特殊攻撃をするのでアイスシールドを装備して戦うと、攻撃を吸収できる。



HP	30000
弱点	炎

アレクソウル チャートNo.22

パーティの体に乗り移り、戦闘不能に陥らせるアレクソウルとの戦闘では、護衛に出てくるソウルセイバーをデジョンで消し去ると戦闘終了になる。本体を倒すならば、姿を現しているときにブリザガの連発で攻撃しよう。



HP	23066
弱点	冷

レーヴ&ソーニョ&スエーニョ チャートNo.22

3体でのコンビネーション攻撃を得意とする3兄弟とのバトルでは1体ずつ確実に倒すのがポイント。まずレーヴを水&冷気属性攻撃で、次にソーニョをファイガで倒す。残るスエーニョはウィークメーカーで弱点を作ろう。



HP	10000～15000
弱点	水&冷気（レ）、炎（ソ）

チャートNo. 26 狂信集団の塔で〝エアアンカー〟入手

塔で1番最初に入ることのできる部屋で、宝箱（中身はセ　フティビット）の右側を調べると、どこからか轟音が‥‥。その後、部屋を出ると、さっきまでなかった扉が1フロア下に出現しているのを発見できる。この部屋ではエドガー専用の機械〝エアアンカー〟を入手できるぞ。この機械は、攻撃が成功すれば次の敵の行動のときに敵を自爆させることができる。ただし、攻撃の成功率が低いのが難点だ。


▲攻撃が成功さえすれば、敵を一撃で倒すことができる強力な武器だ。


◀宝箱の右側を調べるとどこかから轟音が……。
◀部屋を出ると、下のフロアに新しい扉が出現。

チャートNo. 28 ヒドゥンとリターンマッチ

ストラゴスに〝グランドトライン〟をラーニングさせないままヒドゥンを倒してしまうと、もう2度とこの技を覚えることは不可能と思いがち。だけど、実はヒドゥンとは再戦をすることができる。再戦するには、まずサマサの村に戻りガンホーに話しかける。すると、1／8の確率でヒドゥンが復活したというメッセージが出ることがあるのだ。このメッセージを聞いた後、ふたたびエボシ岩の洞窟に行けばヒドゥンと戦うことができるぞ。ただし、考えなしに戦っていては究極の青魔法〝グランドトライン〟を覚えるのは至難の技。下のボスバトル攻略では〝グランドトライン〟修得のコツを紹介するので参考にして欲しい。




◀このメッセージがヒドゥン復活の合図。このメッセージが出るまで、何度でもガンホーに話しかけてみよう。
▲メッセージを聞いたら、さっそくエボシ岩の洞窟へ。倒したはずのヒドゥンが復活し、ふたたび戦闘することができる。

必見 ガウの特訓イベント

ガウとマッシュがパーティにいる状態で、平原の一軒家にいる老人に話しかけてみよう。するとこの老人こそガウの父親だと気付いたマッシュが、ガウを立派な青年にしようと特訓させるイベントが始まる。


▲ガウを父親に会わせるために特訓を決意するマッシュ。


▲ジドールでガウにテーブルマナーなどを教え込むことに！



▲パーティ全員の苦労の甲斐もあって、最後にはガウと父親の感動的な再会シーンが待っている。

マジックマスター　チャートNo. 26

バリアチェンジを連発して、絶えず属性を変化させるマジックマスター。それだけに普通の魔法ではHPを回復させる恐れがある。アルテマやフレアなどの無属性魔法を使おう。また、ピンチになるとアルテマを使うので、仲間にリレイズをかけておき、全滅を防ぐようにしよう。



HP	50000
弱点	なし

ヒドゥン　チャートNo. 28

ヒドゥンの護衛として登場する4体のエレボスは、それぞれに弱点が違う。アルテマ、メテオなどの無属性魔法で、まずこのエレボスを一掃しよう。ヒドゥン1体になり、しばらく攻撃をしなければ〝グランドトライン〟を使うので、この技をストラゴスに見せたらレイズで倒そう。



HP	25000
弱点	聖・地・炎

---

15 パーティにリルムを加えた状態でストラゴスに話しかけると、ストラゴスがふたたびパーティに加わる。　マップNo. 17
仲間：ストラゴス　ボス：なし

16 モブリズでフンババと再戦！「フンババブレス」で仲間がひとり飛ばされたあと、ティナが戦闘に加わる。　マップNo. 4
仲間：ティナ　ボス：フンババ

17 フェニックスの洞窟でロックを仲間に。魔石〝フェニックス〟入手後、強制的にコーリンゲンに移動しレイチェル復活のイベント。　マップNo. 18 9
仲間：ロック　ボス：レッドドラゴン

18 竜の首コロシアムで「いちげきのやいば」を賭けると、対戦相手にシャドウが登場。戦闘終了後パーティの一員として加わる。　マップNo. 19
仲間：シャドウ　ボス：なし

19 ナルシェでモグとウーマロを仲間に。また幻獣ヴァリガルマンダや八竜の1体フリーズドラゴンとのバトルもある。　マップNo. 20
仲間：モグ、ウーマロ　ボス：ウーマロ、ヴァリガルマンダ、フリーズドラゴン

20 ナルシェの北東にある小屋で、マッシュが究極の奥義〝夢幻闘舞〟を修得することができる。　マップNo. 21
仲間：なし　ボス：なし

21 三角島に出現するゾーンイーターというモンスターに飲み込まれ、その体内のダンジョンでものまね師ゴゴを仲間に入れる。　マップNo. 22
仲間：ゴゴ　ボス：なし

22 カイエンがいる状態でドマ城で休み、カイエンの夢の中へ。イベント終了後、カイエンが究極の必殺剣を修得する。　マップNo. 23
仲間：なし　ボス：アレクソウル、レーヴ&ソーニョ&スエーニョ

23 飛空艇で孤島に戻る。ここではイベントはないが、海岸に打ち上げられた魔石〝ケーツハリー〟を発見することができる。　マップNo. 1
仲間：なし　ボス：なし

24 オペラ劇場の舞台の上にドラゴンが居座るという事件が発生。舞台裏のスイッチを押し、舞台に降りるとドラゴンと戦うことに。　マップNo. 24
仲間：なし　ボス：アースドラゴン

25 フィガロ城を移動させると古代城を発見。ここで魔石〝オーディン〟を入手できる。また隠し部屋を発見すれば〝ライディーン〟に！　マップNo. ——
仲間：なし　ボス：ブルードラゴン

26 ケフカの信奉者たちが集う狂信集団の塔で強力なアイテムの数々を入手。ここでの戦闘では魔法しか使えないので注意。　マップNo. 17
仲間：なし　ボス：ホーリードラゴン、マジックマスター

27 飛空艇での移動中に出現するデスゲイズと決着をつける。戦闘終了後には、魔石〝バハムート〟を入手できる。　マップNo. ——
仲間：なし　ボス：デスゲイズ

28 エボシ岩の洞窟に出現するヒドゥンを退治する。この時、パーティにストラゴスを加えて〝グランドトライン〟をラーニングさせる。　マップNo. 25
仲間：なし　ボス：ヒドゥン

ラスボスが待ちうけるラストダンジョンへ

ワールドスタジアム3

「幕末！　国盗リーグ」に登場する隠し選手やアイテムの効果、戦いを有利に進めるポイントを攻略!!

発売中 SPG	▶¥5,800　▶ナムコ
	▶MC(7ブロック)、AC(DS対応)、PS(6ブロック)、NC

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

野球で国盗りと聞くと「なんしゃそりゃ！」とか思われますが（オレだけ!?）、やってみるとこれがまた、想像以上にハマります！　試合も点差がついたら負けというスリリングなルールなので少しも気が抜けません。「野球ゲームは対戦が華！」という人も、だまされたと思ってぜひプレイしてみてください。あと、攻略を読んでも全然クリアできないという方に究極の攻略法を伝授しましょう！　こまめにセーブし負けたら即ロード！　え、ダメ？（青毛）

話題の「幕末！ 国盗リーグ」を攻略するぞ！

２Ｐ対戦が熱いのはもちろんのこと、ほかにも多くの魅力を持つ『ワースタ３』。そのなかでも「幕末！国盗リーグ」は野球とSLGの楽しさをあわせ持った『ワースタ』ならではのモードだ。対戦そっちのけで熱中している人もいるのでは？　今回は「国盗リーグ」の攻略ポイントと、隠し選手やアイテムのデータを公開していくぞ。



▶敵の城に攻め込んでも、そこは「ワースタ」勝負は当然野球なのだ！



▲突然攻めてくるおなじみ「ナムコスターズ」。選手は当然ナムコキャラだ。

「幕末！ 国盗リーグ」ってなに？

「幕末！　国盗リーグ」は、前作にあった「戦国！　国盗リーグ」をパワーアップさせた新モードだ。プレイヤーは野球の試合に勝って領地を広げ、60日以内に全国統一を果たさなければならない。今作では、前作にあった「人材発掘」のコマンドがなくなり、それに代わって中立派と手を組む「同盟」と、埋もれている志士（隠し選手）を見つけて、自分のチームに引き入れることができる「演説」のコマンドが新たに追加された。少し複雑になったぶん、前作以上に奥深い戦略が楽しめるぞ。





▲強力な力を持つ「メリケン」。全国統一後はやっぱり彼らと戦うことに!?
◀自国の城をすべて奪われるとゲームオーバーだ。城周辺の敵の動きには注意！

●全国統一するための3つのポイントを伝授!!●

POINT 1　ドンドン攻めるべし!!

期限はたったの60日！ のんびりしてる暇はない!!

この「国盗リーグ」は、60日という期間で敵対するすべての国を倒さなければならない。60日と聞くと長く感じるのだが、実際にはのんびりしているとあっという間に期限が過ぎてしまうのだ。そうならないために、ゲームが始まったら投手のスタミナが許す限り、ドンドン他国の領地に攻め込んでいこう！　隠し選手も探したいところだが、とりあえずは我慢して「武力制圧」を優先するように。というのも、敵を滅ぼせばそこから選手を引き抜くことができるからだ。領地を広げると同時に、選手の補強ができるので一石二鳥だぞ。というわけで、隠し選手を探すのは、敵の領地に攻め込めないとき（投手がスタミナ切れを起こしたときなど）がいいだろう。





▲攻め込んだ場合はプレイヤーが先攻になる。先に点を取れれば精神的に楽になれるぞ。
▶60日以内にすべての国を倒せていないと、どんなに領地を広げていようともゲームオーバーに。

POINT 2　ホームランを狙うべし!!

1点差でも勝ちは勝ち！ パワースイングでかっ飛ばせ!!

「国盗リーグ」では普通の試合と違って、回の終了時に１点でも差がついていれば、その時点で試合終了になる。先攻の場合なら、点を取ってその回の裏を守りきれば勝ちになるぞ。したがって相手より先に１点を取ることが重要になってくるのだ。そこで頼りになるのがホームランバッター。各チームの４番を打っているようなホームランが期待できるバッターは、パワースイング（Ｌ２、Ｒ２でミートスイングと変更可）でホームランを狙っていこう。また、長打力のあるバッターは初回に必ず打席に立てるよう、打順を３番以内にしておくのがいい。うまくすれば試合を早く終わらせることができ、投手のスタミナも温存できるぞ。



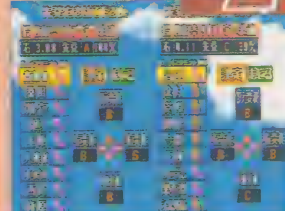
▶このモードはスタートダッシュが肝心。１〜３番は強打者で固めてしまおう。

POINT 3　こまめに継投すべし!!

中つぎ、リリーフをうまく使って連戦を乗り切れ!!

試合で減った投手のスタミナは、試合が終われば少しずつ回復する。しかし、先発させて長い時間投げさせると、スタミナの消費が激しくなり、回復までに時間がかかってしまう。何も考えずに試合を続けていくだけでは、スタミナが残っているのが中つぎとリリーフだけなんて状況に陥りやすい。というわけで、ちょっとでも試合が長引くようなら、投手をドンドン中つぎやリリーフと交代させよう。そうすれば先発のスタミナを温存することができ、連戦でも投手が足りなくなる状況を避けられるぞ。先発に限らず投手は３回を目安に交代させ、連戦に備えよう。





▲ピッチャーが疲れたしぐさを見せる前に交代させよう。こまめな継投が勝利のカギだ
◀城で戦った場合、その国の選手が絶好調になり、スタミナも回復する。

気になる隠し選手とアイテムを大公開!!



隠し選手は効率よく探そう!!

隠し選手は、どの場所にどの選手がいるかが決まっている。演説中に観客の反応がない場所からは、いくら探しても選手は見つからないぞ。また、反応があっても必ず見つかるとは限らないので、根気よくコマンドを実行しよう。ただし、中には使えない選手もいるので、左の地図と表を見て効率よく選手を探そう。

地図と表の見方

左の「幕末！ 国盗リーグ」MAP内の数字は、それぞれ下表の「番号」の項目と対応しており、どこにその選手が隠れているかを示す。そのほかの項目の見方は以下の通り。

●野手
表中のアルファベットは選手の能力を示します。
Ｓがもっとも高く、Ｅがもっとも低い。
「席」は、右打ちか左打ちかを示します。

●投手
表中のアルファベットは選手の能力を示します。
Ｓがもっとも高く、Ｅがもっとも低い。

野手

番号	名前	席	打率	ＨＲ	打点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
1	西郷	右	320	48	119	E	A	D	−	−	−	−	−
2	象次郎	左	282	10	51	D	C	C	−	−	−	−	−
3	竜馬	右	293	60	138	C	B	−	C	−	−	−	−
4	清川	右	251	3	19	B	C	−	B	−	−	−	−
5	慎太郎	右	291	5	62	B	A	−	−	B	−	E	−
6	真木	右	275	2	24	C	C	−	−	C	−	−	−
7	利通	右	303	10	64	C	A	−	−	−	S	−	−
8	半平太	左	288	28	76	C	D	−	−	−	D	−	E
9	玄端	右	283	4	33	B	C	−	−	−	−	B	−
10	以蔵	右	245	20	81	A	A	−	−	−	−	E	−
11	半次郎	左	240	17	43	A	B	−	−	−	−	−	A
12	弥太郎	右	258	10	41	D	C	−	−	−	−	−	D
13	寅太郎	左	266	8	31	C	A	−	−	−	−	−	B
14	益次郎	右	239	0	8	C	C	E	−	−	−	−	C
15	小五郎	左	313	30	101	C	B	−	−	−	−	−	C
16	具視	右	290	3	36	B	C	−	−	−	−	−	D

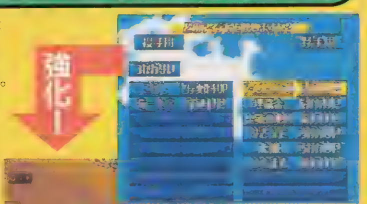
投手

番号	名前	投	タイプ	防御率	守	球速	速球	タテ変化	左変化	右変化
17	博文	右	先発	235	C	143	B	A	A	B
18	斉昭	左	先発	362	C	144	B	A	C	C
19	晋作	右	先発	198	A	149	A	A	S	A
20	新兵衛	左	先発	345	D	141	B	C	B	A
21	陸奥	右	先発	210	C	145	B	S	B	B
22	象山	右	中つぎ	381	C	133	D	B	B	B
23	退助	左	中つぎ	311	C	139	C	B	C	B
24	松蔭	右	抑え	056	S	164	S	A	A	A
25	実美	左	抑え	353	D	145	B	C	A	B

アイテムを使って試合を有利に進めよう!!

試合に勝つと、ときどきアイテムを入手できることがある。これらのアイテムは、試合前に選手に装備させると、その選手の能力を飛躍的に上昇させることができる。しかもその効果は一度クリアするまで持続するのだ。ただ、アイテム自体の数はあまり多くないので、無計画に使用しても単なる無駄づかいにしかならない。選手の弱点を補うもよし、長所を強化するもよし。計画的に使って、乱世を勝ち抜こう。


▶アイテムには刀や大砲、埋蔵金など、さまざまな種類があるぞ。





▲例えば長打力が上がるアイテムを使えば……。
◀ホームランを打ちやすくなり、試合の勝率も上がる。

野手用

名前	効果
アームストロング砲	長打力ＵＰ
ガトリング砲	長打力ＵＰ
埋蔵金	長打力ＵＰ
地球儀	長打力ＵＰ
陸奥守吉行（刀）	巧打力ＵＰ
ライフル銃	巧打力ＵＰ
なぎなた	巧打力ＵＰ
虎徹（刀）	巧打力ＵＰ
威臨丸（船）	走力ＵＰ
西郷の飼い犬	走力ＵＰ
ブーツ	走力ＵＰ
さつまあげ	肩力ＵＰ
忠敬の地図	肩力ＵＰ
はちまき	肩力ＵＰ
かご	守備力ＵＰ
兵糧（米俵）	守備力ＵＰ
はっぴ	守備力ＵＰ

投手用

名前	効果
カメラ	球速ＵＰ
エレキテル	球速ＵＰ
菊一文字（刀）	球速ＵＰ
ええじゃないか（酒樽）	タテ変化量ＵＰ
ふんどし	タテ変化量ＵＰ
こけし	タテ変化量ＵＰ
船中八策（巻物）	左変化量ＵＰ
ターヘル＝アナトミア	左変化量ＵＰ
カステーラ	左変化量ＵＰ
なまむぎ	右変化量ＵＰ
寺山屋宿泊券	右変化量ＵＰ

スーパーロボット大戦F完結編

いよいよ発売となった『完結編』から、中盤までのシナリオイベントを徹底チェック!!

4/15 S・RPG	▶¥6,800 ▶バンプレスト
	▶MC(2ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

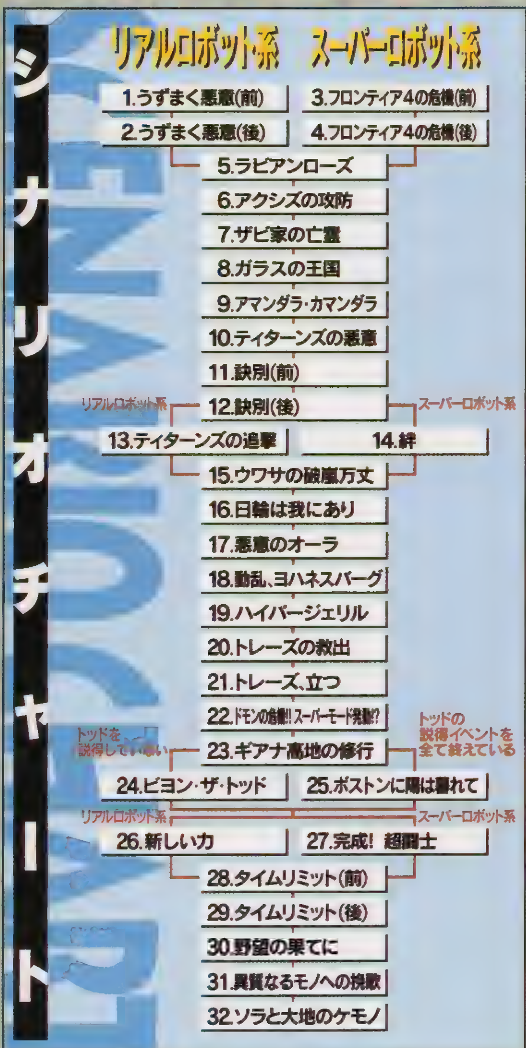
前作『F』から4カ月。ようやっと発売された『完結編』。ついにPSでもエヴァやガンバスターを使える日がやって参りました。一応、『完結編』だけでも遊べるようになっているけど、やっぱり『F』のデータを引き継いで遊びたいところです。ところでこのゲーム、デモセレクトに最初から『コンプリートボックス』の予告デモが入っているんです。ぜひ一度、目を通しておいて下さいな。『CB』もかなり期待できますよん。（ぎゅ）

●文中の「P」は味方フェイズ、「E」は敵フェイズを表しています。例えば5Eならば、5ターン目の敵フェイズという意味です。

中盤までのシナリオを徹底サポート!!

基本的に、『F』から引き続き遊ぶゲームとはいえ、その『F』を遥かに凌駕するボリュームを持つ『完結編』。難易度の方もかなり高くなっているので、苦労している人も多いだろう。今回は、中盤の大きなターニングポイントとなる「ソラと大地のケモノ」までのシナリオイベントを一挙に紹介していくぞ。併せて、ゲーム全般に関するワンポイントチェックも伝授していくぞ。





1.うずまく悪意(前)

強制乗り換え　主人公→ゲシュペンストmkⅡ、サブ主人公→ゲシュペンスト。3P　マップ北端にロンド=ベル登場。●仲間になるパイロット　シーブック(F91)、セシリー(ビギナ・ギナ)。

2.うずまく悪意(後)

2E　マップ中央やや下よりに敵の増援（2Eまでに初期配置の敵を全滅した場合、全滅した時点で登場)。増援を含むすべての敵を全滅後、ヒイロ、デュオ、トロワ、カトル、五飛出現。同時にレディ・アン率いるティターンズ出現。その後ヒイロの自爆イベント。★コロニー内なので、ユニットの地形適応に注意して戦うこと。

3.フロンティア4の危機(前)

強制乗り換え　主人公→ゲシュペンストmkⅡ、サブ主人公→ゲシュペンスト。3P　ロンド=ベル登場。●仲間になるパイロット　シーブック（F91)、セシリー（ビギナ・ギナ)。

4.フロンティア4の危機(後)

2E　マップ中央やや下よりに敵の増援（2Eまでに初期配置の敵を全滅した場合、全滅した時点で登場)。増援を含むすべての敵を全滅後、ヒイロ、デュオ、トロワ、カトル、五飛出現。同時にレディ・アン率いるティターンズ出現。その後ヒイロの自爆イベント。★敵増援位置は味方初期配置のすぐ近く。速やかに移動しよう。

5.ラビアンローズ

強制乗り換え　ジュドー→ZZガンダム、コウ→GP-03。12P　リューネ登場。このとき、ガトーが無事ならイベント発生。クリア後、スレッガーが仲間に。コアブースター、G・キャノン、ネェルアーガマが追加。資金50000がプラス。●仲間になるパイロット　リューネ（ヴァルシオーネR)、スレッガー（コアブースター)。

6.アクシズの攻防

強制乗り換え　主人公→ゲシュペンストmkⅡ、恋人がいる場合の恋人→ゲシュペンスト。強制出撃　主人公、サブパイロット、北条真吾、藤原忍、アムロ、ショウ&チャム、マサキ。4P　マップ北端にロンド=ベル出現。7E　マップ北西にサンドロック出現。8E　ハマーン撤退（それ以前にHPが90%以下なった場合、その地点で撤退する)。カトルはアムロかカミーユで説得可能。クワトロでハマーン説得可能。4ターン目までに敵を全滅できなかった場合、マップ中央に毎ターン敵増援。●仲間になるパイロット　カトル（ガンダムサンドロック)。

7.ザビ家の亡霊

4E　ハマーン、キシリア、ギレン、ドズル出現。同時にロンド=ベルは強制撤退し、シナリオクリア。★4ターンで強制クリアとなるので、何もしないでターンを進めているだけでもOK。稼ぎたい場合、回避能力の高いユニットをアクシズまで潜り込ませ、名前のある敵(アリアス、イリアなど)を最優先で倒していこう。

8.ガラスの王国

敵ユニットが5機以下になるか、アレキサンドリアを破壊すると敵ユニット撤退。連邦軍兵士が生き残っているとボール入手。●仲間になるパイロット　連邦兵士（このマップのみ)。クリア後、ゼクスとトーレスが仲間から外れる。★ボールの生き残りは悪夢的難易度。アレクサンドリアを挑発でおびき寄せつつ、少数気鋭のユニットで一気に撃沈せよ。

9.アマンダラ・カマンダラ

4E．マップ南に敵増援。クリア後、エルガイムmkⅡとヌーベル・ディザード入手。このとき、ダバはエルガイムmkⅡに強制的に乗り換える。クリア時にホエールが生き残っていると、エルガイムかヌーベル・ディザードにバスターランチャー追加。同時に資金50000プラス。クリア時にホエールが生き残っていない場合は、資金20000が追加されるだけ。

10.ティターンズの悪意

デスサイズ（デュオ）がNPCとして登場。行動終了時、デュオが生き残っている場合でプルかプルツーが倒されるとデュオは敵になる。敵になったデュオは、カトルで説得できる。増援はとくになし。クリア時、プルとプルツーが無事だと、キュベレイmkⅡの2号機か3号機入手(選択)。●仲間になるパイロット　プル、プルツー、デュオ（ガンダムデスサイズ)。

11.訣別(前)

7ヵ所ある基地をすべて調べる（ユニットを移動させる）とクリア。10Eまでに調べ切れなかった場合ゲームオーバー。★マジンガーZを右下の基地周辺に移動させると、ノリコとキミコのイベントが発生。

12.訣別(後)

2E　マップ南に敵の増援。連邦軍のユニットを全滅させると、ゲームオーバー。行動終了時、戦艦がマップ南端にたどり着いていればクリア。★敵を全滅させるとゲームオーバーなので、倒す敵は十分選別すること。ただ、ロザミアのサイコガンダムMkⅡは貴重な対ビームコーティングを落とすので、こいつだけは倒しておきたい。

13.ティターンズの追撃

甲児、さやか、ボス、シーラは出撃不可。アウドムラが撃墜されるとゲームオーバー。敵の数が8機以下になると、マップ南に敵の増援。6E　マップ南東にヘビーアームズ（トロワ)出現。トロワはカトルで説得可能。クリア後、νガンダム入手。●仲間になるパイロット　剣鉄也（グレートマジンガー)、炎ジュン（ビューナスA)。

14.絆

強制乗り換え　甲児→マジンガーZ、さやか→ダイアナンA、ボス→ボスボロット、主人公→ゲシュペンストmkⅡ、サブ主人公→ゲシュペンスト。自動出撃　甲児、シーラ。3E　マップ北西に敵の増援。Drヘルを倒すと、敵はすべて撤退。●仲間になるパイロット　剣鉄也（グレートマジンガー)、炎ジュン（ビューナスA)。

15.ウワサの破嵐万丈

シーラは出撃不能。アレキサンドリアを破壊すると、ダイターン3登場。同時にティターンズ撤退（ティターンズは、敵を5機以下にすることでも撤退)。ティターンズ撤退後、マップ北に敵の増援。ドクーガ戦艦のどれかを破壊すると、敵はすべて撤退。●仲間になるパイロット　破嵐万丈（ダイターン3)。

16.日輪は我にあり

自動出撃　ギャリソン。5P：マップ東にヘビーアームズ(トロワ)出現。トロワはカトルで説得可能。7P　ブラックウィングN（アラン）登場。ダブデを倒すと敵は撤退。★トロワに攻撃を仕掛けると説得失敗。また、リアル系の場合は「ティターンズの追撃」でトロワを説得している必要あり。●仲間になるパイロット　アラン（ブラックウィングN)。

17.悪意のオーラ

「F」でトッドを説得している場合、マーベル→ショウの順番でトッドを説得可能。ビショットのHPが50%以下になると、ビショット軍撤退。同時に、マップ北西、北、北東の3ヵ所に敵の増援。ティターンズの出現から2ターン後、マップ北にウイングガンダム（ヒイロ）出現。ヒイロは、デュオ→トロワの順で説得可能。●仲間になるパイロット　ヒイロ（ウイングガンダム）。

18.動乱、ヨハネスバーグ

敵が議事堂に接触するとゲームオーバー。2E　マップ中央に敵の増援。3E・マップ中央にジ・O（シロッコ）出現。5P　マップ北にザムジード（ミオ）登場。シロッコはHPが90%以下になると撤退する。●仲間になるパイロット：ミオ（ザムシード）。★シナリオ選択時に選択する先行部隊4機は、議事堂に配置される。サイバスターなど、マップ兵器のあるユニットがオススメだ。

19.ハイパージェリル

連邦軍のユニットを攻撃、もしくは破壊すると、ゲームオーバー。ジェリルを倒すとハイパー化し、ハイパーレプラカーンになる。。ハイパーレプラカーンを倒すと、敵はすべて撤退。★ジェリルを敵フェイズの反撃で倒すと、その場でハイパー化してまた攻撃してくる。倒すのは必ず味方フェイズで。連邦ユニットは反撃で攻撃してもゲームオーバーになるので、反撃命令は必ず「マニュアル」で。

20.トレーズの救出

自動出撃（ヒイロが仲間にいる場合）　エレ、ヒイロ、カトル、トロワ、デュオ、カミーユ、ファ、ショウ。（ヒイロが仲間にいない場合）　エレ、主人公、カミーユ、ファ、ショウ、ダバ。トレーズの屋敷に敵が侵入するとゲームオーバー。8P　バスクが生きていれば、マップ中央西よりに敵の増援。バスクはフォウのいる場所に移動し、そのままフォウを連れ去ってしまう。フォウが連れ去られなかった場合、クリア後にカミーユとの再会イベントが発生する（後にパイロットとして加わる）。★フォウが連れ去られると、今後は敵として登場することに。仲間にしたい場合は、8ターン以内にバスクを倒すこと。

21.トレーズ、立つ

強制乗り換え　ジュドー→旧ザク、エル→ジェガン。自動出撃パイロット　ジュドー、エル。敵が通信施設に進入するとゲームオーバー。2P・マップ中央にロンド＝ベル登場。ジュドーが生きていれば、リィナが余っているユニットに乗って登場。リィナはジュドーと隣接すると機体を交換して撤退。4E　マップ中央やや東よりに敵の増援。★リィナはこのマップのみの参戦。育ててみる!?

22.ドモンの危機!! スーパーモード発動!?

自動出撃　ドモン。1P　ガンダムシュピーゲル（シュバルツ）、ライジングガンダム（レイン）登場。ドモンとマスターアジアが1回戦闘すると、マップ南東に敵の増援。ドモンがスーパーモードになると、マップ中央にノーベルガンダム（アレンビー）登場。ミケロとチャップマンは、HPが60%以下になるか、どちらか一方が倒されると撤退。★味方増援のノーベルガンダムには期待しないように。

23.ギアナ高地の修行

自動出撃　ドモン、シュバルツ、レイン。4P　マップ北にロンド＝ベル登場（マサキと甲児は自動出撃）。デビルガンダムを倒すと、マスターアジアは撤退する。シナリオクリア後、シャイニングガンダムがゴッドガンダムに（改造は引き継がれる）。★シュバルツは、シナリオ冒頭のイベントでHPが減少している。インターミッションであらかじめリペアキットを装備させておこう。

24.ビヨン・ザ・トッド

3P　マップ中央に敵の増援。トッドを倒すと、ハイパー化してハイパーライネックに。ゴッドガンダムがハイパーモードになるとイベント発生、ゴッドガンダムに新しい必殺技が追加。★とにかく敵が多いマップなので、マップ兵器装備ユニットを主体に戦おう。トッドのライネックは、ジェリルのときと同様、味方フェイズで倒すこと。

25.ボストンに日は暮れて

4E　マップ中央、やや北よりに敵の増援。シナリオ終了時、トッドが生き残っていれば仲間に。●仲間になるパイロット　トッド。★4回に及ぶ説得チャンスですべて説得をしていた場合のみ来られるシナリオ。ここでトッドが生き残らなければこれまでの苦労は水の泡。トッドには「信頼」はかけられないので、「激励」でサポートしよう。

26.新しい力

強制乗り換え　主人公→ヒュッケバイン。出撃不可　主人公。4P　マップ北東に主人公登場。★ついに主人公機が登場するが、4ターンまでは主人公出撃不可。しかし敵はそう強くないので、問題なくクリアできる。成長の遅れたスーパーロボットを出撃させ、レベルアップを計るといい。クリア後のインターミッションでは、資金をすべてつぎ込んでヒュッケバインを徹底改造!!

27.完成! 超闘士

強制乗り換え　主人公→グルンガスト。出撃不可　主人公。4P　マップ北東に主人公登場。★「新しい力」とほとんど同内容のシナリオ。こちらはスーパー系の場合で、ようやくグルンガストが登場することになる。敵の面々も「新しい力」と同じなので、やはり成長の遅れたキャラのレベルアップを計っていくといいだろう。もちろん、クリア後はグルンガストの徹底改造だ!!

28.タイムリミット(前)

1E　マップ東に敵の増援。2E　マップ北西に敵の増援。3E　マップ南西に敵の増援。4E　マップ北東に敵の増援。5E　マップ南西に敵の増援。　5E　シロッコが生き残っていれば敵はすべて撤退。★15ターンで自動クリアとなるが、次のシナリオでは、25から今回かかったターン数を引いた数以内のターンでクリアする必要がある。できるだけ速攻でクリアしていこう。

29.タイムリミット(後)

25から前のマップでの経過ターン数を引いた数がタイムリミットとなる。このターン数を過ぎると、ジャブローが爆発してゲームオーバー。4P　マップ中央東よりにブラックウィング（アラン）登場。起爆装置に味方ユニットが移動すると、シナリオクリア。★とくにイベントもなく、敵も弱いため資金や経験値稼ぎにはならない。とっととクリアしてしまうのがいいだろう。

30.野望の果てに

シナリオ冒頭、カトルが仲間にいればシンジとの会話イベント発生。シンジは心を開き始める。「トレーズの救出」でフォウがバスクに連れ去られている場合、フォウが敵で登場。フォウはカミーユで説得できるが、必ず失敗する。最初の敵が13機以下になると、マップ中央北よりに敵の増援。このとき、バスクが生き残っていればシロッコに対して特攻するイベント。6E　マップ北東に敵の増援。ジェリドかマウアーのどちらかが倒されると、もう一方は撤退。ビショットはHPが75%以下になると撤退。★フォウが敵で登場した場合は、カミーユで倒すこと。すると、のちのシナリオでシロッコの精神攻撃から守ってくれるのだ。

31.異質なるモノへの挽歌

自動出撃　シンジ（フォウが仲間にいない時で、シンジを出撃メンバーから外した場合のみのみ）。出撃不可　アムロ、クワトロ、マサキ、ショウ。3E　マップ北東に敵の増援。4E：マップ中央南よりに敵の増援。5E　マップ中央南よりに敵の増援。7P　ミュージィとショットが生きているとドレイク暗殺イベントが発生。このとき、黒騎士が生きていれば暗殺は失敗。すでに黒騎士が倒されている場合は暗殺成功となる。暗殺に成功すると、ウィルウィプス破壊。クリア後、パイロットのいない機体を下取り。資金100000プラス。さらに、トッドが仲間になっているなら、トッド専用ダンバインを入手。

32.ソラと大地のケモノ

強制乗り換え　アムロ→νガンダム、カミーユ→Zガンダム、ジュドー→ZZガンダム、シーブック→F91、コウ→GP－03、クワトロ→百式、エマ→ガンダムmkⅡ、ファ→メタス、ルー→リ・ガズィ、エル→リ・ガズィ、ショウ→ビルバイン、アム→エルガイム、ダバ→エルガイムmkⅡ。自動出撃　ブライト、シーラ、エレ、甲児、ドモン、カトル、主人公＆サブ主人公（地上編を選んだ場合のみ）。2E　マップ北に敵の増援。4E　マップ北に敵の増援。8P　宇宙編を選択していればマップクリア。8P　マップ東にノーベルガンダム（アレンビー）出現。ドモンとレインで説得可能だが、必ず失敗する。黒騎士を倒すとハイパー化。

戦いは続く……

この後、主人公が選んだルートによってストーリーは地上編と宇宙編に分岐する。宇宙編はイデオン、地上編はGガンダムとエヴァをベースにしたストーリーが展開することになる。これは好みで選んで構わないのだが、主人公がスーパー系なら地上編、リアル系なら宇宙編がお勧めだ。

ポイントチェック

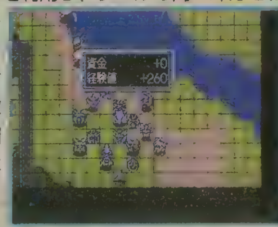
①ユニットの改造は、計画的に!!

改造は、全般的に延ばすのではなく、スーパー系は防御力とエネルギー、リアル系なら運動性と、ポイントを絞って改造していこう。後半使えそうにないと思ったユニットは、割り切って改造をしないというのも手だ。また、ゲッター系など一部のユニットは、新しいものに乗り換えても能力は継承されるぞ。



②サポートユニットでレベルUP!!

修理装置や補給装置のあるユニットは、修理や補給をしただけで経験値が入る。これを利用し、レベルの高い味方をわざとマップ兵器で攻撃→それを修理→さらに攻撃するユニットを補給と繰り返すことで、無限に経験値を稼げるぞ。ただし、ターン制限のあるマップではできないので注意しよう。



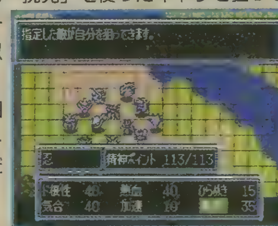
③おとりを使って有利戦おう!!

敵は、サポート系ユニットを除けば主にHPの低いユニットを狙ってくる（最大HPではなく、そのときのHP）。もともとHPの少ないオーラバトラーなどは狙われやすいので、これをオトリにすれば敵を誘導することができる。とくに回避能力の高いショウは適役だぞ。うまく使えばノーダメージでクリア可。



④精神コマンド「挑発」を使え!!

速攻でボスを倒したいときなどでは「挑発」を使うと便利。これで普段動かないボスも「挑発」を使ったキャラを狙って移動してくる。しかも、一度攻撃するまでは、それ以外のユニットを攻撃しなくなるのだ。相手の攻撃範囲を確認して、目標ユニットを逃がしていこう。地味だけど応用範囲は広いぞ!!



⑤地上編と宇宙編、キャラの内訳は？

32「ソラと大地のケモノ」をクリアすると、宇宙編と地上編の2つにストーリーが分岐する。ここではロンド＝ベルのメンバーを2つに分けることになるので、選んだルートによってその後しばらく戦うメンバーが異なる。具体的なチーム分けは以下のとおりとなっているぞ。<宇宙編>主人公、全MSパイロット、マサキ、リューネ、コンVチーム、ダバ、アム、レッシィ、キャオ、リリス。<地上編>主人公、マジンガーチーム、ダンクーガチーム、ゲッターチーム、万丈、全オーラバトラーパイロット、ドモン、レイン、シュバルツ、エヴァチーム。

ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩

ついに発売されてしまったドラマシリーズ最終章。泣いても笑っても、これがラストの『ときめき』作品だ。

発売中 AVG ▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(2ブロック)、PS(5ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

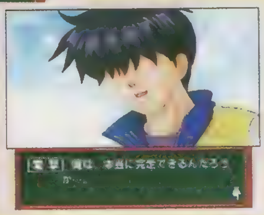
「しっ、詩織ぃ〜！」……などとは叫びませんが、PCエンジン時代から詩織＆館林ファンの私としては、この作品はうれしい限り　ネタが青春ものだけにシナリオの好みは分かれるけど、クオリティの高さは折り紙つき　一度でも『ときめき』をプレイした人は必見です！　えっ？館林編の分岐条件？　それはまだナイショだけど、「思いっきり序盤」で分岐するとだけ言っておくですぅ（メーカーチェック大丈夫かな……）。（うさmimiっちぃ）

あのコとの距離を縮める恋の手引き書 〜詩織編〜

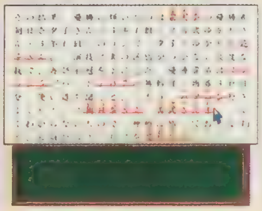


マラソンを始め、さまざまなミニゲームで自分を磨きつつ、女の子たちと出会いを繰り返す・　・。ドラマシリーズ最終章には、『ときめき』本編そのものの雰囲気が色濃く漂っているのだ。ということは、あのバッドエンドも再現されているのでは!?　今回はそんな不安を吹き飛ばし、心おきなく物語に浸るためのポイントをまとめてみたぞ。ちなみに、『旅立ち』では2人のヒロインごとに展開が異なる。攻略1回目の今回は、きらめき高校のスーパーヒロイン・藤崎詩織のシナリオに絞って攻略を進めていこう。

▲「いつまでも仲の良い幼なじみで……」という何気ないひと言が、主人公の生活を大きく変える。



▶フルマラソンにすべてをかける主人公。その真摯な姿は、やがて詩織の心を惹きつけていく。



▶卒業文集の文章校正ゲーム。すべてのページをパーフェクトクリアするとイイコトが……？

サブキャラは欲張り過ぎずに！

放課後の学校内には多くの出会いが待っている。今回もヒロイン以外の『ときめき』キャラと、さまざまなイベント（サブシナリオ）が楽しめるぞ。ただし、サブシナリオ攻略には最低でも3〜4日はかかる。あまり欲張りすぎると、結末を見られないまま物語が終わってしまうのだ。



▲サブシナリオは、ミニゲームの達成度やスコアに応じて話が進んでいくぞ。



▶『ときめき』本編やドラマシリーズでおなじみのキャラが、次々と登場！

キーワード1 マラソン　フルマラソン完走を目指してトレーニング開始！



▶主人公のスタミナが尽きるとトレーニングは終了。清川さんの域にはほど遠い。

主人公はマラソン大会に参加すべく、清川さんとの早朝トレーニングを開始する。これは、ゲームの軸となる重要なミニゲームで、5種類のメニューが用意されているぞ。このトレーニングの内容に応じて、主人公の能力値が変化していく。トレーニングをさぼったり、能力値が低すぎると情けない結末が待っているぞ。

☆パラメータの上がり方

主人公の能力値は、トレーニングを1回クリアするたびに根性＋5、筋力＋2〜＋10、体重＋2〜−2のように変化する。体調が良い日ほど能力値の上がり方も大きい。また、リズムとスタミナは、トレーニング中に上昇するが、ボタン連打のリズム（後述）が悪いとスタミナしか上がらないのだ。

日付／体調	日付／体調
13日／ 44	22日／107
17日／ 72	23日／114
18日／ 79	24日／ 21
19日／ 86	25日／ 28
20日／ 93	26日／ 35
21日／100	27日／ 42

▲主人公の体調は日付ごとに決まっているので、表を参考にメニューを決めよう。

ミニゲームでパラメータUP!

マラソン以外のミニゲームは、1回プレイしただけでは何の効果もない。これらはサブシナリオをクリアして、初めて能力値が変化するぞ。能力値の上がり方は下表の通り（△＜○＜◎）で、トレーニングの数倍もの効果が得られるのだ！

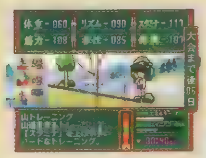


▲各ミニゲームで好スコアを出せば、サブシナリオの展開も早くなる。

ミニゲーム	体重	筋力	リズム	根性	スタミナ
スキー	ー	○	○	○	○
エアロビ	ー	△	△	ー	◎
水泳	ー	○	ー	△	○
人語	ー	ー	○	◎	ー
料理	○	ー	ー	ー	◎
弁当	ー	ー	○	◎	ー

☆トレーニングの種類は？

トレーニングメニューは平地、アップダウン、山道、公園一周、町内一周の5つで、スタミナが尽きるまで挑戦できる。各トレーニングは、ボタンの交互連打で走るペースを調節するというモノ。常にペースメーター（画面下段中央）の矢印が真ん中にくるように、ボタン連打のリズムを調節しなければならない。このリズムは、地形に応じて刻々と変化するので要注意！

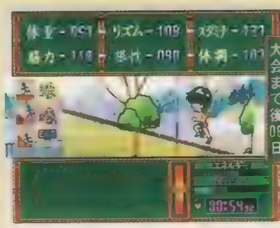


◀メニューを選んでスタート。ゴール地点に到達できたらクリアボーナスがもらえるぞ。



▶ペースメーターを無視してリズムを乱すと、パラメーターは上がらない。

☆効率の良いトレーニング法



◀ゲージの中央付近をキープ！地形に合わせて上り坂なら速い連打。下り坂や平地では、一定のリズムを保って押し続けなければならない。

スタミナの消耗は激しいものの、スタミナの上限が増えやすい山道トレーニングをオススメする。走っている最中はスタミナが尽きても、根性が尽きるまでは走れる。ただし、いくら根性が残っていても、その日のトレーニングはそこでおしまい。スタミナと根性はどちらも等価値だが、前者を上げておいた方が、より多くのトレーニングをこなせるぞ。



キーワード2
下校イベント
幼い頃の思い出も見逃すな！

放課後、文集委員の作業が終わると、詩織と2人きりの下校シーンに移る。ここでは、キーワードを選択してさまざまな会話が楽しめるのだ。会話内容は物語の進み具合に応じて変化していく。好感度の低い序盤は意外と素っ気ないが、だからといって「黙って歩く」を選んではいけない。これを選択すると重要なイベントを見逃してしまうぞ。

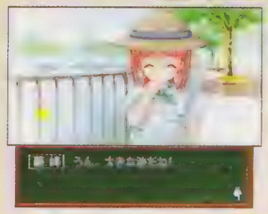




▲ちょっと寄り道して昔のことを語り合う2人。見た目にもかなりいい雰囲気♥
▶物語の進み具合に応じて、会話のキーワードが増えていく。

☆特殊イベント発生条件！

下校シーンでは、幼い頃の回想シーンも用意されている。これらすべてを見るには、①2日のスキーイベントで詩織に勝つか、絶対にあきらめない、②22日以降の下校シーンで「黙って歩く」を選ばず、7回以上会話選択肢を選ぶ。以上2点に注意すること!!



◀▲微笑ましい思い出もあれば、胸が痛くなるような思い出も……。「ときめき」本編では触れられなかった、幼い頃のエピソードが次々と明かされていく。

キーワード3
SKI旅行
ちょっと手強いスキーゲーム！



▲スキーゲームは見た目よりもスピード感があり、慣れるまでは転んでばかり。スタートダッシュや直線コースで差をつけて、カーブを慎重に曲がることがクリアへの近道だ。

詩織編では、21日にスキー旅行イベントが発生して、早乙女兄妹と詩織、主人公の4人で出かけることになる。この場面では好きなキャラとペアを組んでスキーゲームが楽しめるぞ。ちなみに詩織とペアを組むと、1回目は必ず転倒イベントが発生。このあと、壊れたブーツを修理するためロッジに移動する。ロッジ内では、お楽しみのイベントが待っているぞ。また、スキーを合計3回楽しむと、好雄をプールに誘えるのだ。プールイベントに移るかミニゲームを0回楽しむと帰宅時間になるぞ。



◀肩にもたれかかって眠る詩織。寝顔がとっても魅力的♥

好雄とシールプリント!?

スキー場では、好雄とシールプリントを撮ることもできるぞ。条件は、好雄とペアを組んで滑ったあとに、ロッジに誘う。次に、シールプリントをクリックして「見る」を選択。その後、「プレイする」を3回選べばよい。



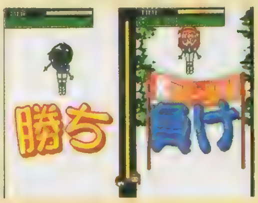


▲▶嫌がる好雄を誘ってプリントシール作成！　心なしか、口元に謎の笑みを浮かべる主人公が印象的……。

★水着姿をかけて、詩織とスキー対決！

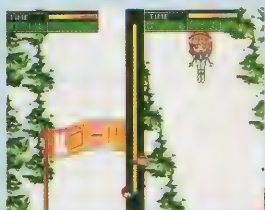
好雄の意見に賛同すると、プール行きをかけた詩織とのスキー勝負に突入する。プールでは、優美と詩織の♥♥♥な姿が見られるぞ。ちなみに、勝負に負けても3回までは挑戦可能で、全敗してもプールに行くことができる。ただし、「あきらめる」を選んでしまうと、プールには行けなくなってしまう。こんなおいしい場面を見逃す手はないぞ！





▲好雄のナンパを手助けするのも何だが、これも2人の水着姿を拝むため。
◀勝負には、どのコースを選んでも構わない。どうせなら初級で楽に勝っちゃおう。

お約束!?　みえちゃんイベント♥



▲▶華麗なシュプールを描くはずが、見るも間抜けな雪だるま……。どんなに安全に滑っても、この転倒イベントは避けられないぞ。まあ、みえちゃんイベントを見るためにも我慢するしかないのだ。

ドラマシリーズではすっかりおなじみとなったが、『旅立ち』にも栗林みえちゃんが登場するイベントが用意されているぞ。条件は、ブーツの修理イベント時に、ロッジの中で4回行動(会話でも可)するだけ。もちろん、彼女とプリントシールを撮ることもできるのだ。このイベントは、15回会話をするか「ブーツを見に行く」を選択すると終了する。余談だが、毎週土曜の夜に自室のラジオをクリックすると、彼女の番組が聞けるぞ。





輝く季節へ

個性的なキャラクターと心を打つストーリーが魅力の『輝く季節へ』。まずは4キャラを徹底攻略!!

発売中 AVG	▶¥6,800（初回版はスペシャルディスク同梱） ▶キッド
	▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

個人的な意見ですが、ＡＶＧの攻略で「選択肢を列挙する」というのはあまり好みではありません。結局のところ作業プレイになって、ゲームの面白さを損ねてしまったりするからなんですね。でも、この作品の場合は「ゲームを解くことよりもシナリオを読むのが楽しい」という点を重視し、あえてこのような記事にさせてもらいました。さて、余談ですがこのゲーム、メモリカードの１ブロックで56カ所もセーブが可能なんですよね…スゴイというか、便利というか。(袋)

4キャラクターのエンディングまでを徹底攻略!!

この『輝く季節へ』は、〝選択肢を選ぶことで別のストーリーが展開する〟というサウンドノベルの王道とは異なり、〝選択肢によって攻略中の女の子のクリアが難しくなる〟というAVGに近いものとなっている。そこで今回は、４人のヒロインをピックアップして、エンディングまで（！）の最重要選択肢を完全掲載。右の２大ポイントと併用すれば、確実にベストエンディングを迎えられるぞ。また、各キャラの項目では、それぞれのシナリオの中でも特に重要なエピソードを紹介。プレイの際には、絶対に取りこぼさないよう注意して欲しい。



▲学園恋愛モノのスタイルを踏襲しつつ、ファンタジーの味付けもされている今作。グッドエンドはどれも感動的なものばかりだぞ。

『輝く季節へ』攻略の2大ポイントを覚えよう

POINT 1 女の子には一途であること

このゲームでは、選択肢を選ぶごとに女の子の〝好感度〟が加算されていく。そして、特定の女の子の好感度が一定以上になると、そのキャラのシナリオが発動する仕組みになっているのだ。特定の女の子のシナリオが発動してしまうと、選択肢に変化が起きたり、場合によってはその子以外のクリアが不可能になる場合も。八方美人なプレイをしていると、本命のクリアを逃してしまうこともあるので、注意すること。



◀ルートが重複する展開でも１人に絞ろう

POINT 2 イベントスケジュールは固定

POINT１とも関連してくるのだが、このゲームには〝イベントはすべて日付で固定されている〟という特徴もある。クリア必須イベントを含め、シナリオ進行上で関係ない会話（イベント）ですら、すべて決まった日付でしか発生しないのだ。そのせいで、一度の行動（選択）ミスでバッドエンドが確定してしまうという危険性も高い。慎重に選択肢を選ぶのはもちろん、こまめにセーブをしておくことも重要だぞ。



◀選ぶべき日に選ばなければ意味がないぞ。

幼なじみからかけがえのない人へ

主人公・浩平の幼なじみ、瑞佳。浩平のことを誰よりも考えているようでいて、自分が彼女になるということは頭にない（自分では釣り合わないと思っている？）らしい。そんな瑞佳のシナリオは、幼なじみ→恋人という２人の意識の変化に注目しながらメッセージを読んで欲しい。選択肢的にも、シナリオ中盤（12／21〜24）で彼女に冷たく接する必要がある点に注目。基本的に、自分の気持ちを否定するような行動を取ればOKだ。ちなみに（ ）内の選択肢は、そのすぐ上の選択肢とどちらを選んでもクリアに影響しない。また、チャートの※１はクリアには関係ないが、選べばCGを１枚ゲットできる。そして３つある※２は、３つのうち２つ以上を選ばなかった場合に限り、12／15で※３の選択肢が登場する。ここで※３の選択肢を選ばないと、クリアが不可になるぞ。

日付	選択するコマンド
11／30	断る
12／1	デートにでも誘ってやろうか？ 勘違いされても構わないぞ 大人しく学食にでも向かう（※１）
12／3	介抱する（※２）
12／4	一緒に行く ああ
12／7	そうする（※２） そうだな（※２） 手伝う
12／10	いや、さすがに起きるだろう
12／14	遊んで帰る
12／15	仕方のない奴だな （※３） 自分を信じる（※３）
12／19	なにかは知らないが参加する やっぱ長森だな
12／21	ああ （いや、学食で食ってくる →住井と約束していたような気がする） 振りほどいてやる
12／22	起こすのだって頼んでるわけじゃない きつく言ってやる （ここは抑えておく →一回きつく言っておく） 早く帰りたいんだ （じゃあ、そうするか →… …）
12／24	いや、気のせいだろう
1／9	もう一度わざとらしく寝入る からかってやる



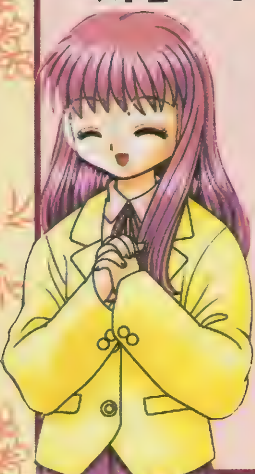
このシーンで泣け！

瑞佳のシナリオが発動したかどうかは、12／19の告白イベントでチェックすることができる。ここではまだ「泣ける」というほどではないが、このイベントを境に、２人の関係に微妙な変化が現れる。その後、クリアを目指す選択肢の選び方をすると、どうしても彼女に冷たく接することになる。そんな浩平の態度にもめげない、瑞佳の健気な姿が、実はこの後の展開の伏線になっている。そして年が明け「遅めのクリスマス」を迎えることとなる。自分の好きな人から裏切りともいえる仕打ちを受けながらも、愛しく想う気持ちを捨て切れない瑞佳。２人の関係が本当の恋人へと変化する、重要なきっかけとなるイベントだ。



長森瑞佳 ながもりみずか

「妹」のトラウマに直面したとき、浩平は？



初対面の浩平を兄と呼び、とてつもないマイペースぶりを発揮するなつき。そんな彼女のシナリオは、重要な選択肢が少ないので難易度自体は低い。12／18に「やっぱり家に帰る」を選べば、その時点でなつきシナリオが発動し、エンディングを迎えられるのだ。そのあとの選択肢は、どれを選んでも展開が多少変化するだけだが、12／22の選択肢は「部活に行く」を選んでおこう。ＣＧを１枚ゲットできるぞ。ＣＧ100％クリアを狙う人は忘れないように。

CHECK! ほかにも隠しキャラが!?

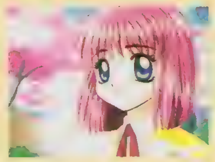
実はこのゲームには、なつき以外にも隠しキャラ的な存在が登場する。「輝く季節へ」の世界観の鍵を握るこの人物については、次号以降で紹介することにしよう。ヒントは、「部活にきちんと出る」だ。いつ行っても誰もいない部室だが、ある条件を満たしてからマメに通ってみると…。



▲誰もいないはずの部室で、新たな出会いが!?

このシーンで泣け！

なつきの場合、シナリオの背景が見えてくるのはエンディングを迎えてから。そのため１回目のプレイでは、どうしても「わがまま娘」という印象が強く、素直に感情移入出来ない人も多いだろう。さいわいクリアするのは簡単なので、１度クリアしたあと改めてプレイしてみて欲しい。そうすれば、なつきが浩平を「お兄ちゃん」と呼ぶ気持ち、笑顔に見え隠れするさみしげな表情の意味…なども読み取れるようになっているはず。



清水なつき（しみずなつき）

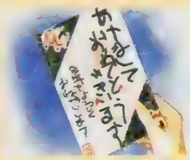
闇に閉ざされた瞳に希望の光を灯そう

光を映さない瞳・身体的なハンデを背負いながらも、明るく誰とでも気さくに接するみさき先輩。そんな、少しばかりお茶目なところもある先輩のシナリオ傾向は、先輩のすることに好意的につき合う選択肢を選んでいけばＯＫだ。また、チャート内の※１（12／24）は「一応受け取っておく」を選べば、ＣＧを１枚ゲットできる。クリアには影響しないが、ＣＧ100％を狙うなら忘れないこと。

日付	選択するコマンド
12／4	勝負を受ける
12／5	本気で挑む そろそろ謝る
12／7	これから体育だ
12／9	諦めて好きなだけ食べてもらう
12／10	かわりに暖めてもらう
12／16	オレも図書館に行くところだったんだ 先輩の住所も訊く
12／22	雨が止むまで待つ
12／24	バイトを受ける 一応受け取っておく（※１）
1／1	気にせず放っておく
2／3	追いかけてみる 先輩についていく
2／17	声をかける
3／3	オレもつきあう

このシーンで泣け！

みさき先輩のシナリオを順調に進めていると、お正月（チャートの１／１）に奇妙な年賀状を受け取る。決してこれを捨てたりせず、「放っておく」こと。一般人にとっては、手紙を書く作業など簡単なことだろう。しかし、目の見えない彼女にとってはどれほど困難な作業だったのだろうか？　浩平の存在が、みさき先輩の中でどれだけ大きなものになっているかを、うかがい知ることができるイベントだ。





川名みさき（かわなみさき）

彼女と本当の友だちになるために

つらいことがあると、すぐ「みゅ〜っ」と泣き出してしまう繭。そんな彼女の成長を描いたこのシナリオでは、保護者として繭を厳しくしつけていく必要がある。注意すべき点は、まず12／７。ここで裏山に行かないと、繭は登場しなくなってしまう。また、12／８に※１で「長森だ」を選んだ場合は、12／９で※２を選んでおくこと。こうしないと繭のクリアが不可能になってしまうぞ。



このシーンで泣け！

繭のオススメシーンは、エンディングに突入する直前の、「迷い犬の飼い主を探す」イベント。浩平や瑞佳に守られているばかりだった繭が、初めて自分の意思で何かを守ろうとした瞬間。はぐれた犬に再会出来て泣きじゃくる少年の頭を、繭は優しくなでる。そのときの彼女は、明らかに「お姉さん」だった。彼女の成長を描くシナリオの、クライマックスがここにある。



日付	選択するコマンド
12／7	そうする 手伝う 探すのを手伝う
12／8	そう、七瀬だor そう、長森だ（※１）
12／9	七瀬に頼む（※２）
12／10	ひとりで行かせる 見つけられないはずがないだろ 椎名とはあまり一緒に帰るな
12／11	ひとりでいかせるダメだ、ダメだ、ダメだ
12／21	最後だから優しくしてやる
12／22	そろそろいくか…
12／24	叱りつける いや、彼女なんですけど…
―／―	どうしたか聞く

椎名繭（しいなまゆ）

スパイロ・ザ・ドラゴン

今回はボーナスステージの攻略と、開発を手がけたメインスタッフのインタビューをチェックなのだ!!

発売中 ACT	▶¥5,800(初回限定版は『サルゲッチュ』体験版同梱)▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、PS(10ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

〝3D酔い〟しやすい人にとって、このゲームはちょっと厄介かもしれない　ゲームで酔う原因の1つに、「フレイヤーが見たいと思うホイントに視点を向けにくい」という状況が挙げられるが、このゲームでも多少そうした傾向があるようだ。この状況で酔わずに済むコツは、視点が向き切らないポイントを必要以上に目で追わないことである　視点移動の激しい場面で、あえてテレビの枠などに目を向けるようにすると酔いにくくなるので、覚えておこう。(城イドム)

ゲームの魅力100倍アップのお得な情報をお届け!

楽しい探索がPSユーザーの間でブームを呼んでいる『スパイロ・ザ・ドラゴン』。このゲームでは、いろいろなステージに出没する盗賊たちを捕まえることも重要な目的の1つになっている。しかし、ゲームも中盤になると、捕まえにくい地形を逃げ回るなど、盗賊たちの捕獲も一筋縄にはいかなくなってくるぞ。指先だけでなく、頭も使って攻略していこう!



◀この盗賊は、ジャンプで一気に追い詰める必要がある。

アクション攻略　スーパーダッシュを使いこなせ!

ワールド3から登場するスーパーダッシュは、中盤以降の攻略に必須の重要テクニックだ。このアクションを使うには、左下の写真のようなマークのある坂をダッシュで駆け下りるだけでいい。坂を通りすぎたあとも、壁などに強く接触しない限り、スーパーダッシュは持続可能だ。スーパーダッシュ中の体当たりを使えば頑丈な宝箱でも破壊できるし、スーパーダッシュからグライドにつなげることもできる。ぜひマスターしよう。



◀このマークのついた下り坂をダッシュすると、スーパーダッシュになるぞ。



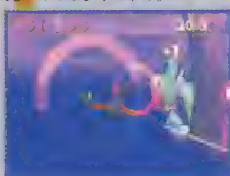
▲スーパーダッシュからジャンプにつなげれば、驚くほどの距離を飛べるのだ。

ボーナスステージ攻略➡ ワールド3・4でもパーフェクトをゲット

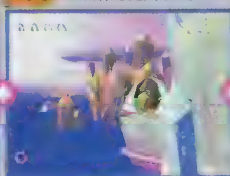
ワールド3 World 3-5　マジック ガーデン　クリスタル スカイ

右では、もっとも簡単にパーフェクトをとるための手順を解説してみたので、タイムアップに悩んでいた人は参考にしてみよう。ちなみに、3－5のボーナスステージは、最初に登場する、スーパーダッシュのできる坂のすぐ先にあるぞ。

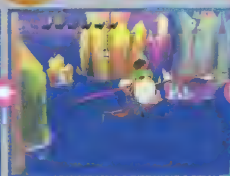
1 ▼マジックリング全8個を一気にゲット。最後に残るリング2個(写真)は、紫のリングから先にくぐるようにする。



2 ▼続いてゲート全8個を一気にゲット。5個目のゲート(写真)をくぐったら、すぐ右手にターンしないと目標を見失うぞ。



3 ▼飛行機は後方から追いかけるようにして、全8機を順々にゲット。ここで無駄な動きがあると、あとでキツくなるぞ。



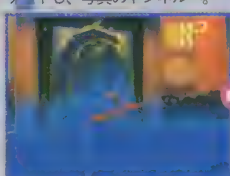
4 ▼8機目の飛行機をゲットしたら、すぐ近くの宝箱(写真)を手始めに、全8個の宝箱すべてをゲットしていこう。



ワールド4 World 4-5　ビューティフル ガーデン　ワイルド スカイ

1～3個目のゲートおよび5～7台目のボートを破壊する手順はいろいろと考えられるので、各自で自分に合ったやり方を見つけ出してみよう(ボートの撃ち逃しに注意)。あと、1個目の宝箱を破壊したあと左手に旋回すると、次に進むべきトンネルの位置を見失いやすい。確実にパーフェクトを狙いたいなら、右手に大きく旋回するようにするといいぞ。

▼スタート直後、右手に見えるボートをゲット。そのあと、すぐ近くの、もう1台のボートをゲットし、写真のトンネルへ。



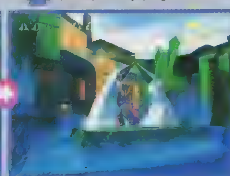
▼トンネル内では水面スレスレを飛行し、ボート2台をゲットする。水面に触れると溺れ死んでしまうので注意。



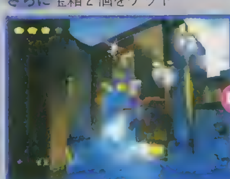
▼広間では、ボート4台を破壊しつつ、ゲート3個もゲットしておく。これらのターゲットをゲットしたら、写真の通路へ。



▼ゲートを順々にゲット。8個目のゲートをくぐったら、近くの宝箱をゲット。続いて、宝箱のあるトンネルに突入。



▼トンネル内の宝箱2個は確実にゲット。トンネルを出たら左手のトンネル(写真)に向かい、さらに宝箱2個をゲット



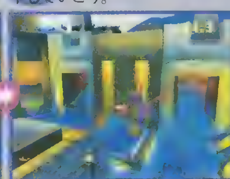
▼ダムの壁に沿って右手を飛行し、その壁際に置かれた宝箱3個をゲットする。3個目をゲットしたら、右へ急旋回。



▼飛行機4機が大きな建物の周囲を巡回している。写真のように飛行機4台の正面から接触するように進み、4機をゲット。

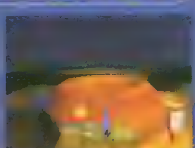


▼写真左手のトンネルに向かう。残る4機の飛行機も、正面から接触するように飛びつつ、ゲットしていこう。



ワイルド スカイへの行き方

ホームには[illegible]が2つあるが、ステージ[illegible]に入れる。4－5は[illegible]ているぞ。



特別企画



『スパイロ』開発スタッフが明かす制作秘話＆攻略テクニック

『スパイロ』のメインスタッフに直撃インタビューを決行だ!! どんな話が飛び出すやら!?



こちらは、開発当初に描きおこされた、スパイロ君のイメージイラスト。日本版より大人っぽく、これはこれで味がある。

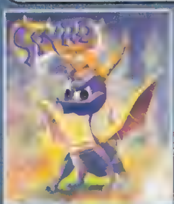
Spyro the Dragon

自由に飛び回れたんじゃ つまらないよ

——「スパイロ・ザ・ドラゴン」では、グライドというアクションが特徴的ですが、これはどんな経緯で生まれたんですか？

マーク　主人公はドラゴンですが、自由に空を飛び回れたのでは簡単すぎてつまらないし、パズル性のある攻略も楽しめません。そこで、グライドというシステムが出てきたんです。このグライドをどうやってゲームに絡めるかが、当初は一番難しい課題でした。

❶ [illegible]



本場アメリカのスパイロはコミカルな日本版と違い、目がキリッとしていてタフな感じ。欧米では、こっちの方がウケがいいようだ。

——子どものドラゴンが主人公なのはなぜですか？

テッド　いたずら好きで元気のいい子どものドラゴンがこのゲームにピッタリだと思ったからです。また、子どもなら自由に飛べず、グライドしかできないという設定にも合いますし。

マーク　あと、日本ではキャラがかわいくないとダメだと思っていました。スパイロは最初から日本のユーザーのことを考えて作ったキャラなんです。

——設定の楽しさにも気を配ってるんですね。

テッド　ええ。ほかにも、例えばグライドマウンテンだと、青い炎を放つ魔道師と、大地を[illegible]させる魔法使いがいますが、彼らはお互いに仲が悪いという相関関係が設定されているんです。[illegible]スパイロが遠くから見ていると勝手にケンカしたりします。そういう設定がゲームの中でとても大切だというのが、私のクリエイターとしての信念でもあるんです。

タイムアタックに チャレンジしてほしい

——ボーナスステージのタイムアタックも、ついついハマってしまいます。攻略のコツがあったら、教えていただきたいのですが。

マイケル　基本的には、指定時間内に全部取れる通常ルートが早いんですが、後半ステージではイレギュラーなコースをとった方がいい場合もあります。

——自分でルートを考えた方が有利であると。

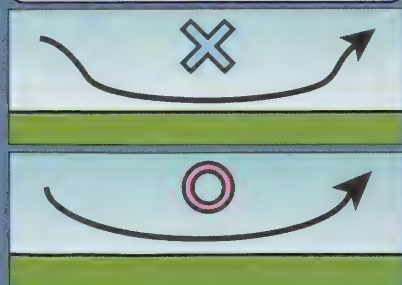
マイケル　はい。あと、[illegible]などの動き回るターゲットは、追いかけるより、正面から狙ったほうが効率的です。やはり、簡単な方法よりも難しい方法の方が、良いタイムを狙えますね。

マーク　ちなみに、スパイロの速度は飛ぶ高さで決まります。高いところより、地面ギリギリの方が飛ぶスピードが速くなりますよ。また、高度はなめらかに上げたり下げたりした方が、[illegible]が短くなってタイムも縮まります。

——それはあまり気にしていませんでした。ほかにも便利なテクニックはありますか？

マイケル　ボーナスステージでは、R1ボタンで宙返りができます。

❷ [illegible]



マーク　あと、L1ボタンで素早く180度ターンすることもできますよ。これらのアクションは説明書にも載っていないですが、使い方次第ではけっこう役に立つと思います。

——タイムアタック好きの読者には気になる情報ですね。

テッド　読者の皆さんに負けないよう、私たちもさらにやり込んで腕を磨いておかないと。

——やり込むといえば、途中経過をセーブすると、パーセンテージの数字が出ますよね。これは100%で最高なんですか？

マーク　実は…、100%以上もあります。また詳しいことは内緒ですけどね。

——「スパイロ」にはいろんな楽しみが隠されているんですね。どうもありがとうございました。（文中敬称略）

Spyro the Dragon開発スタッフ



●マーク・サーニー氏　「スパイロ」の企画開発総合プロデューサー。「クラッシュ」シリーズほか、数々の名作をリリースしている。



●マイケル・ジョン氏　「スパイロ」では企画とプロデュースを担当。今年[illegible]月からマーク率いるサーニーゲームズ社の社員に。



●テッド・プライス氏　開発会社インソムニアックの代表取締役。「スパイロ」ではグラフィックデザインなどを担当している。

スパイロ・ザ・ドラゴン

チョコボレーシング ～幻界へのロード～

最強のエディットキャラを作り、幻界を制するための基礎講座！　まず今回の内容を基本に精進してほしい

発売中 RCG	▶¥5,800　▶スクウェア ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

まだまだ確認したいことも多いので、今回は途中経過報告みたいな内容の記事になってしまいました。次回は、いよいよ電撃グランプリ締切直前です。より具体的な幻界制覇に向かいます。実際、やればやるほどいろんな可能性が見えてきて、結論のつけにくいゲームです。いい意味で悩みながら作業を進めてます。デブチョコボとベヒーモスはある程度までできたので、次は最強のバハムートを！（デブ専レーサーを名乗るのも今回限りでしょう）

最強のエディットキャラで幻界を制するには？

POINT 1 ストーリーモード

高得点を獲得するための[illegible]ポイント

幻界を制するために、まずストーリーモードで高得点を狙おう。それが最強キャラへの第一歩なのだ!!

とにかく速く走る！　タイム短縮のためのワンポイント!!

ストーリーモードでの「走り」が評価されて、クリア後に与えられるポイントが決まることはこれまでも紹介してきた通り。では、具体的に「走り」の何が評価されるのだろうか？　これはもうズバリ、タイムが評価されるのだ。もちろんより速い（短い）タイムで走りきったほうが高いポイントが与えられる。ここでは、より速く、そして、より安全に走るためのワンポイントをまとめてみた。ただ周回すればいいわけではない『チョコボR』だけに、魔石やアビリティなどに、独自のコツがあるのだ。





▲5項目に最高20点ずつ振り分けられるということは、単純な話、百点満なのだ。

◀実際には、キャラの基礎性能の上にポイントを振り分けることになる。キャラごとの特徴も把握しよう。

A 使用するキャラを選ぶ

走らせるキャラクターは、最初はチョコボ、次の周回はゴーレム、幻界だけはベヒーモス。これがベストな選び方。ゴーレムは最高速に不安があるが、高いグリップ性能はそれを補って余りあるのだ。



B 魔石とアビリティは？

魔石はヘイストを優先的につけていく。アビリティは、もちろんダッシュをつける。とにかく速く走ってタイムを縮めるようにするのが基本だ。防御はリフレクの魔石で[illegible]し、[illegible]に反応して発動させよう。



スピンターボ

ドリフトミスのスピンならば体勢を立て[illegible]してさらに！



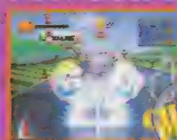


▲▶シドの～では使いどころが多い。ダッシュとのタイミングを計ろう。

今イチ使いどころに悩むテクニックだが、タイムの短縮のためには、スピンターボは必須。特にシドのテストコースでは、1周平均で1秒は短縮できるはずだ。

C スタートダッシュとショートカット

これは間違いなくできるようになっておきたいのが、スタートダッシュとショートカットを利用すること。ショートカットはミスリル鉱山と幻界にある。タイムが飛躍的に短縮できるので、確実に使おう。



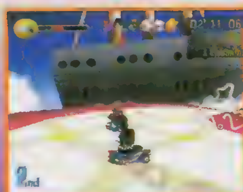
◀スタートダッシュのタイミングは全キャラ共通だ

最新情報 隠しキャラ5体公開!!

これで全部？　ってこともないんだろうなぁ……

さて、ここでは、公開可能な隠しキャラを5体紹介しよう。いずれもキャラ選択時にカーソルをスコールにあわせて、ＬＲのどれかを押しながら決定で使える。表示されるキャラ名を確認しよう。

スコール



◀最高速は魅力。高速安定を実現するテクがあればＯＫ。

ムンバ



◀マシンに乗らず、自らの足で走る。扱いやすいキャラだ。

バハムート



◀固有アビリティを持ち、エディットもできるキャラ。

シドタンク



◀操作性は非常にいいのだが、戦闘力は決して高いとは……。

クラウド



◀最高速は◎だが、意外にタイムは伸び悩む。上級者向け？

電撃グランプリ告知①

電撃グランプリ最新情報！　とりあえず今、編集部ではバハムート最強説が濃厚。デブチョコボ、ベヒーモスと流れた結果のバハムートだ。ただ、幻界でバハムートが強いというのもあまりに芸がないので、最強のゴブリンなんてのができないかと、現在思案中。しかし、基本のキャラ性能がなぁ。ただ、ポイントの振り分け次第ではどうにか……ならないかなぁ。というわけで、単純に読者様からのデータが楽しみだったりもする。最終的なレギュレーションと豪華賞品は次号発表予定です。

POINT 2 幻界攻略

ウオッチモードで幻界を走らせるということは?

電撃グランプリでは、ウオッチモードでエディットキャラに競ってもらう。人間が操作するわけではないのだ。

{総　評} 最高速に耐えられるだけの重量とグリップ能力が必要



前号で告知した通り、電撃グランプリでは応募されたキャラクターにウオッチモードで幻界コースを走ってもらう。人間が操作するのではなく、COMが走らせるのだ。さて、現時点の編集部の結論はバランス。重量まで含めて、バランスのいいキャラが強いのではないだろうか?

幻界

●コース全長2605M●難易度★★★★★



やはり落下か…

◀人間が操作しようが、COMが操作しようが、やはり問題は落下。これをどう回避するかが、幻界攻略のポイントなのだ。

A デブ、ベヒーモス、バハムート

勝つためのキャラといえば、やはり上の3キャラ、デブチョコボ、ベヒーモス、バハムートが適当だろう。最高速が伸びなければ勝利は難しい。



▶ただし、伸びすぎる最高速は落下の原因にもなる。

B ポイントはバランスよく振ろう

ポイントの振り分けは、バランスよく行おう。注意すべきは、最高速。Aでも書いたが、速すぎるのも考えモノだ。あえて押さえてみよう。



◀20ポイント振れるところを、あえて18程度で……。

C アビリティはメガフレア!?

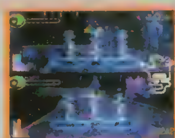
自分で操作するなら、アビリティはダッシュだが、ウオッチモードではメガフレア。キャラに攻撃手段を与えることで、勝利を引き寄せよう。



▶キャラ性能さえしっかりしておけば、これでOK!!

D 魔石の勝負は運次第だ!?

魔石の勝負は、確率次第という側面が強い。ただ、より確実に魔石を取るには、グリップを上げておくという手はある。ラインが正確になるぞ。



◀ドリフトよりもグリップ重視の振り分けをしよう。

今回試した10レース!!

編集部で実験的に行ったレースの結果を表にまとめてみた。初期段階のため、ポイントはやや低めなのが残念だが…。

オリジナル	デブチョコボ	バハムート
アビリティ	ダッシュ	ダッシュ
最高速	20	20
加速	20	20
グリップ	18	20
ドリフト	6	20
AGS	20	1
順位	1位	2位

オリジナル	ベヒーモス	デブチョコボ
アビリティ	ダッシュ	ダッシュ
最高速	20	20
加速	16	10
グリップ	5	9
ドリフト	4	5
AGS	20	20
順位	6位	4位

オリジナル	デブチョコボ	バハムート
アビリティ	ダッシュ	ダッシュ
最高速	20	20
加速	13	11
グリップ	6	9
ドリフト	12	8
AGS	20	14
順位	6位	1位

オリジナル	デブチョコボ	ベヒーモス
アビリティ	ダッシュ	グリブル
最高速	20	18
加速	20	18
グリップ	20	16
ドリフト	1	8
AGS	20	20
順位	2位	1位

オリジナル	ベヒーモス	バハムート
アビリティ	ダッシュ	ダッシュ
最高速	20	7
加速	20	20
グリップ	10	17
ドリフト	6	7
AGS	20	20
順位	6位	5位

オリジナル	バハムート	デブチョコボ
アビリティ	グリブル	グリブル
最高速	20	20
加速	20	12
グリップ	7	8
ドリフト	10	10
AGS	20	20
順位	3位	1位

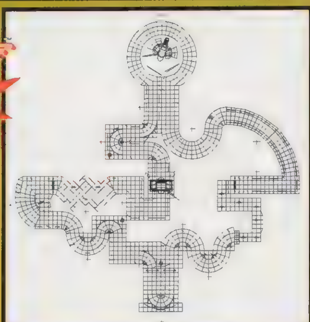
オリジナル	デブチョコボ	ベヒーモス
アビリティ	ダッシュ	ダッシュ
最高速	20	18
加速	20	18
グリップ	20	16
ドリフト	1	8
AGS	20	20
順位	1位	4位

オリジナル	バハムート	ベヒーモス
アビリティ	ダッシュ	ダッシュ
最高速	20	20
加速	20	12
グリップ	7	12
ドリフト	10	5
AGS	20	20
順位	1位	6位

オリジナル	デブチョコボ	ベヒーモス
アビリティ	ダッシュ	ダッシュ
最高速	20	20
加速	20	10
グリップ	20	10
ドリフト	1	5
AGS	20	20
順位	1位	6位

オリジナル	ベヒーモス	デブチョコボ
アビリティ	ダッシュ	ダッシュ
最高速	18	20
加速	18	13
グリップ	16	10
ドリフト	8	5
AGS	20	20
順位	1位	4位

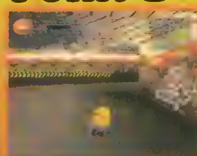
チョコボレーシング ～幻界へのロード～ 最新情報 FF8サーキット



FF8サーキット

スコールの挑戦を受けるステージ。全コース中でも有数の難度を誇る。的確なドリフトが勝負だ!

Point-1 ●直角コーナーの連続



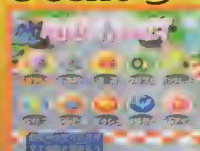
◀FF8サーキットは、とにかく直角コーナーばかりが連続する。的確なドリフトが勝敗をわけるぞ。

Point-2 ●ダッシュポイントを探そう



◀当然のことながらダッシュポイントも少ないコースだが、ゆるく長いカーブがポイント。飛ばそう。

Point-3 ●魔石もアビリティも攻撃系



◀とっていく魔石も、つけるアビリティも、ここでは攻撃系のものを選ぼう。ちょっとした妨害が効果的だ。

Point-4 ●エディットキャラは速い!



◀たいていのエディットキャラは彼よりも速いはず。落ち着いて周回を重ねれば、負けることはないだろう。

電撃グランプリ告知② 応募要項を簡潔に　電撃グランプリは、グランプリ、リレー、タイムアタックの3つのモードで行われます。タイムアタックは応募されたデータから、タイムアタックの記録すべてを対象にして集計します　グランプリ、リレーについては、それぞれ応募するキャラクター（グランプリは1体、リレーは3体）の名前とつけるアビリティを明記した用紙（書式自由）を同封して応募して下さい。あて先は、〒101-8305　株式会社メディアワークス　DPS「チョコボR」係まで。しめきりは、4月28日消印有効。

モンスターファーム2

大会に出場する敵のことを学び、円盤石から生まれたレアモンスターを繰り出せば、勝利はもう目前だ！

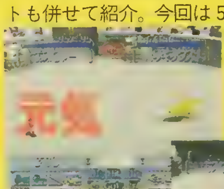
発売中 育成SLG	▶¥5,800 ▶テクモ
	▶MC(1ブロック)、PS(5ブロック)

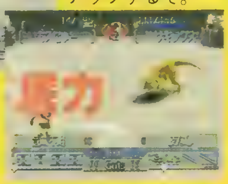
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

仕事がら、いろんなジャンルの円盤石（CD）を持ってるんで、ソフトを買ってしばらくは「とりあえず、家じゅうの円盤石の封印を解いちゃおう！」状態。マイコレクションの中でよく出現したのはラウー×ゴーレムの「ラウロック」だった（気のせいか、洋楽ロック系の円盤石から誕生してたような気がする……）　しかし、グレードCあたりのモンスターがよく出てくるわりに、ホッパーとかワームとか、基本種がなかなか出てこなかったりするんだよねぇ……　（一輝）

いよいよ攻略も大詰め!秘密のデータを大公開!!

このゲームでは、積極的に大会に参加することで、パラメータアップと賞金稼ぎの両方が可能になる。そこで今回は、大会で対戦する敵モンスターのデータを、攻略メモつきで大公開。すべての大会をフォローしているので、これを見れば、初めての敵に遭遇してもあわてず騒がず対処できるはずだ。また、バトル中に突然発生する「状態発動」と、ファームで発生する新種モンスターの誕生イベントも併せて紹介。今回は5～10年スパンで条件を積み重ねることで発生するレアイベントをピックアップするぞ。





▲▶戦闘中にある条件を満たすと発生するのが「状態発動」だ。レアなモンスターほど状態発動の内容が豊富。

バトル中の「状態発動」

「状態発動」はモンスターのパラメータを一定時間変動させる。ここでは全13種類の状態名とその発生条件、発動時の効果を詳しく紹介。ただし、ゲーム中に条件を満たしても100パーセント発動するわけではない点には注意しよう。

集中　前提条件はなし。ガッツ最大(99)で技を使うと発生。
「命中」が倍になるが、いいコトばかりではない。消費ガッツは1.5倍になってしまうので、技撰びは慎重にしよう。

必死　前提条件はなし。残り時間10秒で負けているときに発生。
技がクリティカルヒットになる確率が倍になる。試合終了まで続くので、ガッツの回復が早いモンスターはチャンスだ。

闘魂　前提条件はなし。敵のガッツが最大になったときに発生。
敵から受けるダメージが減る。ただし、相手のガッツが高い状態なので、ダメージを受ける確率自体は高いままだ。

元気　前提条件はなし。試合開始5秒以内に先制攻撃が当たると発生。
移動スピードが最大になる。これは、試合に参加したときに〝全然疲れていない状態〟と同しコンディションになる。

底力　ヨイモンであることが条件。残りライフが少なくなると発生。
技の与えるダメージが倍になる。前提条件は、ヨイワル度が「激ヨイ」ならば発生しやすい。1試合に1回発動する。

憤怒　前提条件はなし。状態発動時の敵に攻撃を受けると発生。
与えるダメージが倍になる。ライフを減らす技だけでなく、ガッツダウンにも効果がある。1試合で1回だけ発生する。

本気　前提条件はなし。相手の残りライフが1/4になると発生。
1試合中に1回、一定時間の攻撃力とスピードが1.5倍になる。しかし、逆に状態発動終了後は半分になってしまう。

逆上　ワルモンであることが条件。ガッツダウン攻撃を受けると発生。
ガッツ回復力が1.5倍になり、ガッツダウン技が倍の効果になる。その反面、「回避」が半分に下がってしまうのだ。

我慢　前提条件はなし。敵の攻撃を3回連続でくらうと発生。
相手から受けるダメージが減り、ガッツ回復のスピードが上がる。ただし、こちらが与えるダメージも低くなる。

泥酔　アーケロの派生種であること。特定の技が成功すると発生。
アーケロは酔拳の使い手だが、この状態はちょっとやりすぎ。ガッツの回復と移動スピードが下がる、マイナス状態だ。

根性　前提条件はなし。ライフが0になると発生。
1試合に1回だけ、0になったはずの残りライフが1になり、もう一度立ち上がる。ただし、パラメータに変動はない。

余裕　前提条件はなし。5回連続で攻撃するかよけるかすると発生。
「回避」が倍になる。技の消費ガッツも低くなり、追撃のチャンスだ。しかし敵の攻撃も強力になっているのに注意。

団結　前提条件はなし。5回連続で攻撃失敗かくらうかで発生。
ガッツの回復が早く、移動スピードも上がる。しかし、敵の攻撃が5回もヒットすれば、こちらはボロボロだろう……

大会に出場する敵モンスターを全公開!

ここに掲載している表が、大会に登場するモンスターのパラメータ一覧だ（フリー戦、インビテーションマッチ、4大大会を含む）。「攻略メモ」の部分は、参戦する大会や、対戦時のポイントなどをまとめてあるぞ。モンスターの育て方によっては、この戦法が全部思い通りにいかない場合もあるけれど、敵の持っている技の内容や、ガッツ回復のスピードなど、敵の特徴に合わせた一般的な攻略法と考えてもらいたい。

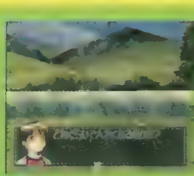


▲後半を過ぎると敵はどんどん手強くなってくる。表のお役立ち度もアップだぞ。

モンスター名	メイン	サブ	ライフ	ちから	かしこさ	命中	回避	丈夫さ	攻略メモ
ハンキックス	ロードランナー	スエゾー	156	107	94	149	138	133	グレードEでは強い方だが「意味不明」が多い
オクレイマン	ネンドロ	ネンドロ	199	158	23	55	147	81	遠距離攻撃「マッハパンチ」だけは注意
ロンター	スエゾー	プラント	121	96	150	129	86	95	中距離の「なめる」を避けて前に出て戦おう
ナッツ	ハム	ハム	57	139	57	104	141	47	近距離技がないので、接近戦で倒せ
ユノムール	モッチー	ライガー	152	135	127	161	158	138	グレードE最強のモンスター。攻撃もよく当たる
リオーン	ライガー	ハム	88	103	127	152	144	77	「かみつき」の連続に注意して、中距離で戦う
ハリマオー	ホッパー	ホッパー	110	145	165	272	177	89	ガッツ回復が早いので「命中」の高い技で攻撃
サクラアート	モッチー	ピクシー	161	188	194	215	167	202	弱点がないので、まずは遠距離攻撃を避ける
ミリアム	ピクシー	ピクシー	66	89	285	222	236	70	近距離で、命中の高い技を繰り出そう
ヘイルフォール	アローヘッド	アローヘッド	136	150	103	98	74	278	中距離で「ニードル」をはずしてから近づこう
カペラ	ゲル	ナーガ	123	165	158	195	111	217	バランス型だが、「丈夫さ」が特に高い
パルマー	プラント	プラント	215	31	168	169	113	40	「ライフ」が高いので、1発当てたら逃げ回れ
スノートボム	バクー	バクー	275	223	45	99	49	182	ガッツ回復は遅いが、当たると痛い
ウィンストン	ライガー	ゲル	86	104	225	258	211	82	かしこさ技「冷気弾」の射程、中距離を避けよう
ニャーニャー	ニャー	ニャー	222	211	211	266	222	222	FIMBA所属のグレードDモンスター
ビュウーン	ライガー	ロードランナー	205	202	191	249	234	222	FIMBA所属のグレードDモンスター
ミッシェル	スエゾー	ハム	179	261	206	245	212	249	FIMBA所属のグレードDモンスター
モベト	ライガー	ゴーレム	213	282	218	224	262	251	FIMBA所属のグレードDモンスター
バルーラ	スエゾー	ライガー	124	162	141	214	178	187	FIMBA所属のグレードDモンスター
ミッチエル	スエゾー	ハム	129	211	156	195	162	199	FIMBA所属のグレードDモンスター

モンスター名	メイン	サブ	ライフ	ちから	かしこさ	命中	回避	丈夫さ	攻略メモ
シェット	ライガー	ゲル	162	201	168	218	212	162	FIMBA所属のグレードDモンスター
グラニート	ゴーレム	ゴーレム	173	270	211	121	123	179	FIMBA所属のグレードDモンスター
ニコル	ニャー	ニャー	251	166	185	333	340	95	全距離の技を持つ、弱点のないモンスター
ピボルス	コロペンドラ	コロペンドラ	424	115	108	287	255	45	技は豊富だが、攻撃力が低いのが弱点
ロクガイガー	ゴーレム	ゴーレム	201	442	129	66	51	314	ガッツダウン技で動きを封じ、一撃逆転を防ぐ
ガンバーン	スエゾー	ハム	165	245	338	324	245	119	近距離でガッツダウン技を避ける
サスペイン	ナーガ	ロードランナー	199	295	43	386	117	175	「防御力」は低いが「攻撃力」が強大
ワーランモ	ラウー	プラント	355	308	135	195	178	199	遠距離攻撃「バナナブーメラン」ははずしやすい
ザンバー	ロードランナー	ゴーレム	262	275	184	266	190	309	攻撃力、防御力とも高いグレードC最強の敵
オフリィ	ゴースト	ゴースト	111	75	293	321	369	44	ガッツ回復が早いうえにガッツダウン技が怖い
レックネン	ネンドロ	ゲル	260	255	177	170	290	95	「丈夫さ」が低いので、とにかく1発当てること
ヒョーウエ	アーケロ	アーケロ	127	128	399	144	375	101	超遠距離、中距離から命中重視技を当てる
マクムトフ	スエゾー	ワーム	422	246	250	273	191	262	FIMBA所属のグレードCモンスター
クォーティー	スエゾー	ピクシー	207	252	263	322	410	346	FIMBA所属のグレードCモンスター
アピワン	ライガー	ハム	215	312	219	313	297	225	FIMBA所属のグレードCモンスター
ゴレゴン	ゴーレム	スエゾー	212	391	278	221	191	232	FIMBA所属のグレードCモンスター
ボロン	ロードランナー	ゴーレム	191	292	203	207	164	192	FIMBA所属のグレードCモンスター
ゴラゴン	ゴーレム	スエゾー	162	241	228	171	141	182	FIMBA所属のグレードCモンスター
エンタウ	ゲル	ゲル	231	211	398	231	142	278	FIMBA所属のグレードCモンスター
キッチュ	ピクシー	ピクシー	296	163	329	244	132	165	FIMBA所属のグレードCモンスター
ピラトー	ナイトン	ナイトン	188	229	182	171	165	564	グレードB最弱なので、確実に倒そう
リキエル	ハム	ガリ	225	405	213	366	310	144	命中も高い近距離攻撃「バックナックル」に注意
ロベニール	ワーム	モノリス	398	312	366	295	145	270	ガッツ回復が遅いので、速攻でダメージを与える
バルーム	バクー	ライガー	420	456	345	291	144	190	バクー系にしては早いガッツ回復に注意
チラベール	プラント	スエゾー	320	149	345	237	166	115	グレードBでは弱い方。1発当てて時間を稼ごう
イプシロン	ヘンガー	ヘンガー	290	375	311	369	357	242	グレードBでは最強。ガッツダウン技で動きを封じる
グールシャイン	ライガー	ガリ	244	257	455	469	340	177	技数は多いが、「丈夫さ」の低さを狙おう
デューレス	モノリス	ゴーレム	205	334	326	255	25	490	行動が遅いので、ガッツダウン技が有効
サンジュラス	ガリ	ガリ	225	356	481	256	222	287	ちから技よりもかしこさ技が怖い
アスピン	ホッパー	ピクシー	270	246	369	491	312	189	ガッツ回復は早いが、総合力は低い
ユノウ	ピクシー	ライガー	361	312	393	340	580	360	FIMBA所属のグレードBモンスター
ブラインド	スエゾー	プラント	460	350	280	503	265	318	FIMBA所属のグレードBモンスター
リストン	ハム	ハム	323	511	301	481	391	274	FIMBA所属のグレードBモンスター
グワンム	ワーム	ワーム	510	424	281	405	253	271	FIMBA所属のグレードBモンスター
グレプ	ヘンガー	ロードランナー	315	245	207	693	658	214	FIMBA所属のグレードBモンスター
レノマウ	ワーム	ピクシー	541	153	152	260	192	390	FIMBA所属のグレードBモンスター
コウネツ	ゴーレム	スエゾー	336	364	290	277	162	310	FIMBA所属のグレードBモンスター
スラム	ゲル	ゲル	218	171	472	355	210	361	FIMBA所属のグレードBモンスター
ラムスイート	モッチー	モッチー	370	415	451	509	541	446	グレードA最強のモッチー系。弱点がない

【新種モンスター誕生イベント】



ブリーダーのランクやモンスターのグレード以外に、「時間経過」という条件によって誕生するモンスターもいる。下の２種族がそれで、誕生までに長い時間がかかるのだ！

モック誕生イベント

1

2

3


①ブリーダーランクが４段以上で、ベルデのアイテムショップで一度でも新製品を入荷していることが第一の条件。バーゲン週以外の週にショップに行くと、コルトがナゾの種をもらってくるが、この種はアイテムではない。戻ったコルトはファームの片隅に種を植える。
②６年間、毎年１回コルトが種の様子を見に行く。成長した木は、今度は移動を始めて、４年間にわたってファーム内をうろつき始める。
③ここまでくるのになんと10年！　移動を終了してさらに１年が過ぎると、木に花が咲いて、やがて枯れてしまう。これでモックが誕生する。

ワーム変態イベント

1

2

3


①まずはワームを育てる。ワームを誕生させられる条件は「２大陸対抗戦」に、どんなグレードの代表でもいいから一度でも参加していること。
②ワームを４歳まで育てて、なおかつそのグレードがＣ以下だった場合、６月の４週になるとワームがワーム派生のモンスター７種のどれかに孵化する。ここで一番注意しておきたいことは、６月４週までにワームの忠誠度が100以上で、ストレスと疲労がたまっていない状態にしておくこと。
③ちなみに、ワームに「ゼリーもどき」を30回以上エサとして与えていると「ビークロン」というモンスターに孵化する。

20種類のレアモンスター一覧

ゲームスタート時から再生できる基本モンスター16種族と左のワームのように「２大陸対抗戦」以後に再生できるようになる４種族、比較的早い時期から使えるこれら20種族にもレアモンスターがいる。今回はグレードＢ以上のレアモンスターを中心に紹介していこう。（　）内は、モンスターのレア度と、サブとなるモンスターの種族だが、見ての通り不明なものも多い。さて、キミは何匹集められたかな？


▲特定のＣＤだけから再生されるモンスターはレア度が高い。サブ種族が不明なものも多い。

ピクシー種	コロペンドラ種	ロードランナー種	アローヘッド種
ボワゾン（Ｓ・?）、ミーア（Ｓ・?）、カスミ（Ａ・?）、リリム（Ｂ・?）	イーデン（Ａ・?）、ダイス（Ａ・?） ※他のコロペンドラ種はレア度Ｄ。	リュウボクリュウ（Ｂ・モック）、バジリスク（Ｂ・?）、ゼブランナー（Ｂ・?）	スモーピオン（Ｂ・?） ※他のアローヘッド種はレア度Ｃ〜Ｅ。
ライガー種	**ホッパー種**	**ハム種**	**アーケロ種**
シロ（Ｂ・?） ※他のライガー種はレア度Ｄ〜Ｅ。	ケロッパー（Ａ・?）、スプリンガー（Ｂ・メタルナー）、ハチクリ（Ｂ・?）	トルネード（Ｂ・?） ※他のホッパー種はレア度Ｃ〜Ｅ。	アックス（Ａ・?）、クーロン（Ｂ・?）
スエゾー種	**モッチー種**	**ネンドロ種**	**ゲル種**
キンゾー（Ｓ・?）、ギンゾー（Ａ・?）、ブロンズゾー（Ｂ・?）、ベタピン（Ｂ・?）	ジェントル（Ｓ・?）、カロリーナ（Ａ・?）、ヘルファット（Ｂ・?）	ドクドク（Ｂ・?）、バトルクレイ（Ｂ・?） ※他のネンドロ種はレア度Ｅ。	メタルゲル（Ｂ・?） ※他のゲル種はレア度Ｄ〜Ｅ
プラント種	**モノリス種**	**ラウー種**	**ナーガ種**
ドレッドハーブ（Ｂ・?） ※他のプラント種はレア度Ｄ〜Ｅ	ホシゾラ（Ａ・?）、ドミノス（Ａ・?）、ラクガキモノ（Ｂ・?）	ゴールドダスト（Ａ・?） ※他のラウー種はレア度Ｄ〜Ｅ	トキビト（Ｓ・?）、 ※他のナーガ種はレア度Ｃ〜Ｅ。
ヘンガー種	**ガリ種**	**ニャー種**	**ワーム種**
スケルトン（Ａ・?）、エンドブリンガー（Ｂ・?）、カラクリ（Ｂ・モック）	ハレハレ（Ｓ・?） ※その他のガリ種はレア度Ｄ	カイバン（Ｂ・?） ※その他のニャー種はレア度Ｄ〜Ｅ。	エクスプレス（Ａ・?） ※他のワーム種はレア度Ｃ〜Ｄ。

モンスター名	メイン	サブ	ライフ	ちから	かしこさ	命中	回避	丈夫さ	攻略メモ
カタリーナ	スエゾー	ピクシー	346	338	571	515	205	157	かしこさ技が得意なので、大ダメージ技で応戦
ゴートレック	グジラ	グジラ	485	611	219	174	206	321	ガッツ回復が遅いため、ガッツダウン技が有効
キティー	ピクシー	アーケロ	286	278	627	501	519	225	多少のダメージを受けても近距離をキープ
シャーキン	ナーガ	ガリ	404	481	527	542	199	288	中距離攻撃の「魔空弾」に注意し大ダメージ技
シヴァ	ドラゴン	ドラゴン	364	607	615	351	223	333	一撃される前にガッツダウン技で動きを封じる
カプラン	ダックン	ダックン	218	345	417	471	585	181	ライフが高いときは近距離攻撃「自爆」を誘う
アーキュロン	アローヘッド	ヘンガー	383	401	302	418	425	500	ちから技が怖い、ラムスイートに並ぶ強敵
バーナード	ヒノトリ	ヒノトリ	323	364	332	494	289	241	フェニックス杯に登場
ビッグフット	ジール	ハム	412	534	318	446	340	187	フェニックス杯に登場
ヴォルケーン	ヒノトリ	ヒノトリ	348	339	357	469	314	216	フェニックス杯に登場
テラス	プラント	ナーガ	654	504	310	590	347	356	FIMBA所属のグレードAモンスター
フネイルジュニア	ワーム	スエゾー	635	767	358	431	292	334	FIMBA所属のグレードAモンスター
エイミィ	ピクシー	ピクシー	315	492	302	451	695	405	FIMBA所属のグレードAモンスター
ゴーラ	ヘンガー	ヘンガー	465	525	517	653	648	404	FIMBA所属のグレードAモンスター
レドンド	ドラゴン	ゴーレム	372	606	368	461	295	610	FIMBA所属のグレードAモンスター
アージュワン	ガリ	ガリ	310	301	250	605	222	501	FIMBA所属のグレードAモンスター
ゴーラル	ヘンガー	ヘンガー	365	425	417	553	548	304	FIMBA所属のグレードAモンスター
ガーディアン	モノリス	モノリス	320	400	580	618	234	242	FIMBA所属のグレードAモンスター
ザグレフ	ロードランナー	ドラゴン	455	529	532	591	504	415	グレードSでは弱いた。遅いガッツ回復が弱点
オルドーフ	ネンドロ	ジョーカー	751	723	251	364	701	279	ランクSでもっともイヤな相手。先制攻撃でいこう
アクアライン	コロペンドラ	ゲル	705	361	561	524	466	398	かしこさ技が強力だが、近距離攻撃は使わない
タナトス	ジョーカー	ジョーカー	505	431	727	710	404	271	「かしこさ」が高いが、ちから技には弱い
プロメテウス	ヘンガー	ドラゴン	434	655	645	655	416	355	強敵だが、ガッツ回復が遅いのが弱点
ダフィエル	ガリ	モノリス	475	518	665	442	351	645	ちから技は弱いので、近距離で戦おう
ゴライア	バクー	ゴーレム	595	668	285	318	258	602	ランクSでは最弱。ガッツダウン技を使おう
マホローティ	ナイトン	ゴーレム	465	442	358	388	470	789	中〜遠距離攻撃でライフを削っていこう
シングマ	ゴーレム	ライガー	592	590	460	700	468	410	FIMBA所属のグレードSモンスター
ソウケツ	モノリス	ガリ	463	584	545	705	590	300	FIMBA所属のグレードSモンスター
アルグラア	ハム	ピクシー	434	494	413	693	570	644	FIMBA所属のグレードSモンスター
ライトニング	ガリ	スエゾー	369	504	356	791	487	640	FIMBA所属のグレードSモンスター
アバーレル	ゴースト	ゴースト	732	523	732	768	743	520	FIMBA所属のグレードSモンスター
アキレール	ガリ	ロードランナー	855	839	827	731	940	822	FIMBA所属のグレードSモンスター
ハメッド	ハム	プラント	777	723	991	740	782	801	FIMBA所属のグレードSモンスター
マンベキャップ	スエゾー	ゲル	690	707	819	864	682	801	FIMBA所属のグレードSモンスター
ガドック	ゴーレム	バクー	544	785	264	259	168	585	シルバー杯に登場。一撃必殺に注意しよう
ノスタール	ワーム	ロードランナー	571	453	406	404	321	369	シルバー杯に登場。バランス型で弱点がない
ラッキィ	モッチー	アーケロ	483	396	509	513	552	438	シルバー杯に登場。1発当てたら逃げ回ろう
ツムジ	アーケロ	ライガー	257	198	542	406	578	233	ヒーローズ杯に登場。接近戦が有効だ
キャラバン	ロードランナー	ハム	368	511	395	477	508	176	ヒーローズ杯に登場。先制攻撃で切り抜けろ
グンディー	ネンドロ	ネンドロ	575	511	123	147	456	98	ヒーローズ杯に登場。逃げ回られると弱い
サティア	ピクシー	ハム	269	319	355	403	420	157	ヒーローズ杯に登場。ライフは低い
ミニッツ	ホッパー	ライガー	191	187	214	655	418	88	ヒーローズ杯に登場。連続攻撃に注意しよう
ラガマーム	ライガー	ナーガ	360	377	359	550	411	176	ヒールズ杯に登場。1発当てられれば大丈夫
ドノバン	アローヘッド	スエゾー	244	261	204	277	145	401	ヒールズ杯に登場。ライフを削りつつ逃げ回ろう
オットー	ラウー	ラウー	362	389	45	314	309	410	ヒールズ杯に登場。ライフの割にカタい敵だ
パティオ	ゲル	ピクシー	288	315	550	562	361	377	ヒールズ杯に登場。接近戦で先攻しよう
ボレアス	ナーガ	モノリス	226	394	99	202	177	366	ヒールズ杯に登場。ガッツダウン技が有効だ
ゼーランディア	ドラゴン	ジョーカー	575	634	839	654	325	401	1発は強力だが、「回避」とガッツ回復は弱点
カーマイン	ジョーカー	ドラゴン	446	721	822	800	409	325	持ち技が少ないので、後半から反撃で勝とう
ラブレス	デュラハン	デュラハン	645	780	692	680	245	841	グレードSでも最強。いきなりは勝てない
ドルーガード	グジラ	ゲル	705	791	417	433	384	552	ガッツダウン技で動きを封じてから反撃
ルージュ	プラント	ピクシー	661	298	721	576	534	299	中距離のちから技を誘ってガッツを消費させよう
アスタウンド	ゴーレム	ヘンガー	556	833	605	354	263	756	一撃必殺を避けてのガッツダウン技が有効
ブリガンディ	アローヘッド	ジョーカー	602	541	587	653	427	776	先制攻撃に成功したら、技で時間を稼ぐ
シアラ	ピクシー	ドラゴン	466	534	845	764	613	369	かしこさ技を持たない接近戦が有効だ
モスト	モッチー	???	718	724	745	798	802	825	「もっさま」などの命中率が低い、技を誘うしかない
ポリトカ	スエゾー	???	555	575	925	744	558	499	レジェンド杯に登場する
ラギラス	ドラゴン	ドラゴン	388	442	543	590	390	372	ガッツダウン技で攻撃を封じ遠距離から反撃だ
レオ	デュラハン	デュラハン	411	346	292	419	275	228	かしこさ技が弱いので、その距離に逃げよう

大会のグレードをチェック!!

表の色分けは、それぞれの敵モンスターが対戦相手として登場する大会のグレードを表す。戦う前には必ずチェックしよう！

グレードE	全部で10大会が開かれる。モンスター数は最も少ない
グレードD	最初の壁になるグレード。全部で13大会が開かれる
グレードC	育成のために戦う回数が最も多いグレード。全14大会
グレードB	全15大会に登場する敵モンスターは個性派揃い
グレードA	そろそろ寿命が気になりだすグレードだ。全11大会
グレードS	寿命の関係で、すべて見るのはかなり難しい。全10大会
その他の大会	２大陸対抗戦を始め、全部で６大会が開かれる

ミリオンクラシック

攻略第2弾の今回は、ニックスの全リストほか、調教師データ、故障に関するデータをドーンと紹介!!

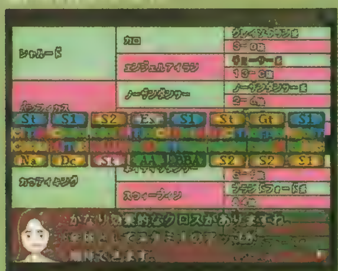
発売中 競馬SLG ▶¥6,800(CD2枚組) ▶バンダイ ▶MC(5ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

やり込むほどにおもしろさが増してくるこのゲーム。特にスピードとスタミナの兼ね合いを極めようとすると、ちょっとキリがないくらいだ。ただ、実名馬の距離適性にはちょっと疑問が残ることも……。それとも、スピードやスタミナが極限までアップすると、もう一方の能力までも克服してしまうのだろうか？　あと1つ、続編を出すときにはもう少し読み込みの時間が短いといいな〜と思うのは私だけではないだろう。（萩）

極めるための道 第2弾!!







CHECK 1 ニックス

下の組み合わせの系統同士による配合がニックスと呼ばれる。キミは何通りまで組み込めるかな？

エタン×ノーザンダンサー
エタン×リボー
オリオール×レッドゴッド
グレイソブリン×ニジンスキー
グレイソブリン×ノーザンダンサー
グレイソブリン×ノーザンテースト
グレイソブリン×プリンスローズ
グレイソブリン×リファール
サーゲイロード×サドラーズウェルズ
サーゲイロード×サンインロウ
サーゲイロード×ダンジグ
サーゲイロード×ニジンスキー
サーゲイロード×ノーザンダンサー
サーゲイロード×ブランドフォ　ド
サーゲイロード×マンノウォ
サーゲイロード×リファール
サドラーズウェルズ×サーゲイロード
サドラーズウェルズ×ネアルコ
サドラーズウェルズ×ネヴァーベンド
サドラーズウェルズ×フェアウェイ
サドラーズウェルズ×プリンスローズ
サドラーズウェルズ×レイズアネイティヴ
サンインロウ×サーゲイロード
サンインロウ×ノーザンテースト
ダンジグ×サーゲイロード
ダンジグ×ネヴァーベンド
ダンジグ×フェアウェイ
ダンジグ×ヘイルトゥリ　ズン
ダンジグ×ボールドルーラー
ダンジグ×リボー
ダンジグ×レイズアネイティヴ
テディ×ノーザンダンサー
テディ×ボールドルーラー
テディ×リファ　ル
ニアークティク×プリンスローズ
ニジンスキー×グレイソブリン
ニジンスキー×サーゲイロード
ニジンスキー×ハイペリオン
ニジンスキー×フォルリ
ニジンスキー×プリンスリーギフト
ニジンスキー×プリンスローズ
ニジンスキー×ヘイルトゥリ　ズン
ニジンスキー×ボールドルーラー
ニジンスキー×マイバブー
ニジンスキー×レイズアネイティヴ
ニジンスキー×レッドゴッド
ヌレイエフ×ネヴァーベンド
ヌレイエフ×プリンスローズ
ヌレイエフ×ボールドルーラー
ヌレイエフ×リボー
ヌレイエフ×レイズアネイティヴ
ネアルコ×サドラーズウェルズ
ネアルコ×プリンスリーギフト
ネヴァーベンド×サドラーズウェルズ
ネヴァーベンド×ダンジグ
ネヴァーベンド×ヌレイエフ
ネヴァーベンド×ノーザンダンサー
ネヴァーベンド×プリンスリーギフト
ネヴァーベンド×プリンスローズ
ネヴァーベンド×リファール
ネヴァーベンド×リュティエ
ネヴァーベンド×レイズアネイティヴ
ノーザンダンサー×エタン
ノーザンダンサー×グレイソブリン
ノーザンダンサー×サーゲイロード
ノーザンダンサー×テディ
ノーザンダンサー×ネヴァーベンド
ノーザンダンサー×フェアウェイ
ノーザンダンサー×プリンスローズ
ノーザンダンサー×ヘイルトゥリ　ズン
ノーザンダンサー×ボールドルーラー
ノーザンダンサー×マイバブー
ノーザンダンサー×リボー
ノーザンダンサー×レイズアネイティヴ
ノーザンテースト×グレイソブリン
ノーザンテースト×サンインロウ
ノーザンテースト×ファイントップ
ノーザンテースト×フェアウェイ
ノーザンテースト×プリンスリーギフト
ノーザンテースト×プリンスローズ
ノーザンテースト×ヘイルトゥリ　ズン
ノーザンテースト×ボールドルーラー
ノーザンテースト×マイバブー
ノーザンテースト×リボー
ハイペリオン×ニジンスキー
ハイペリオン×フェアウェイ
ヒムヤー×リボー
ヒムヤー×レイズアネイティヴ
ファイントップ×ノーザンテースト
ファイントップ×プリンスリーギフト
ファラモンド×レイズアネイティヴ
フェアウェイ×サドラーズウェルズ
フェアウェイ×ダンジグ
フェアウェイ×ノーザンダンサー
フェアウェイ×ノーザンテースト
フェアウェイ×ハイペリオン
フェアウェイ×ブランドフォ　ド
フェアウェイ×リファール
フェアウェイ×リボー
フォルリ×ニジンスキー
ブランドフォード×サーゲイロード
ブランドフォ　ド×フェアウェイ
ブランドフォ　ド×レッドゴッド
ブランドフォード×ボールドルーラー
プリンスリーギフト×ニジンスキー
プリンスリーギフト×ネアルコ
プリンスリーギフト×ネヴァーベンド
プリンスリーギフト×ノーザンテースト
プリンスリーギフト×ファイントップ
プリンスリーギフト×プリンスローズ
プリンスリーギフト×マンノウォ
プリンスリーギフト×リファ　ル
プリンスローズ×グレイソブリン
プリンスローズ×サドラーズウェルズ
プリンスローズ×ニアークティック
プリンスローズ×ニジンスキー
プリンスローズ×ヌレイエフ
プリンスローズ×ネヴァーベンド
プリンスローズ×ノーザンダンサー
プリンスローズ×ノーザンテースト
プリンスローズ×プリンスリーギフト
プリンスローズ×ボールドルーラー
プリンスローズ×リボー
ヘイルトゥリーズン×ダンジグ
ヘイルトゥリーズン×ニジンスキー
ヘイルトゥリ　ズン×ノーザンダンサー
ヘイルトゥリ　ズン×ノーザンテースト
ヘイルトゥリ　ズン×マンノウォー
ヘイルトゥリ　ズン×リファール
ヘイルトゥリ　ズン×リボー
ヘイルトゥリ　ズン×レッドゴッド
ボールドルーラー×ダンジグ
ボールドルーラー×テディ
ボールドルーラー×ニジンスキー
ボールドルーラー×ノーザンダンサー
ボールドルーラー×ノーザンテースト
ボールドルーラー×ブランドフォード
ボールドルーラー×プリンスローズ
ボールドルーラー×レイズアネイティヴ
ボールドルーラー×ヌレイエフ
マイバブー×ニジンスキー
マイバブー×ノーザンダンサー
マイバブー×ノーザンテースト
マイバブー×リファール
マンノウォ　×サーゲイロード
マンノウォー×プリンスリーギフト
マンノウォー×ヘイルトゥリ　ズン
リファ　ル×グレイソブリン
リファ　ル×サーゲイロード
リファール×テディ
リファール×ネヴァーベンド
リファール×フェアウェイ
リファール×プリンスリーギフト
リファール×ヘイルトゥリ　ズン
リファール×マイバブー
リファ　ル×リボー
リボー×エタン
リボー×ダンジグ
リボー×ヌレイエフ
リボー×ノーザンダンサー
リボー×ノーザンテースト
リボー×ヒムヤー
リボー×フェアウェイ
リボー×プリンスローズ
リボー×ヘイルトゥリーズン
リボー×リファール
リボー×レイズアネイティヴ
リュティエ×ネヴァーベンド
レイズアネイティヴ×サドラーズウェルズ
レイズアネイティヴ×ダンジグ
レイズアネイティヴ×ニジンスキー
レイズアネイティヴ×ヌレイエフ
レイズアネイティヴ×ネヴァーベンド
レイズアネイティヴ×ノーザンダンサー
レイズアネイティヴ×ヒムヤー
レイズアネイティヴ×ファラモンド
レイズアネイティヴ×ボールドルーラー
レイズアネイティヴ×リボー
レッドゴッド×オリオール
レッドゴッド×ニジンスキー
レッドゴッド×ブランドフォ　ド
レッドゴッド×ヘイルトゥリ　ズン

CHECK 2 調教師 なるのは誰かな？

おまかせにするときに頼りとする調教師たち。この人たちのデータを見て預け先を選ぼう。

データの見方

●調教方法の選択……調教師ごとの調教タイプの使う度合いを表す。強さは、調教の強さの度合いを表し、厳は激しい調教、優はやさしい調教を表す。
●登録……レースの登録時に、各項目をどれくらい重視してレース選択をするかを表す。厳格はその項目を重視、寛大はその項目をそう重視しないことを表す。
●主戦騎手……レースに騎乗依頼をするジョッキーを表し、遠征は遠征時に使う騎手を表す。

調教師	調教方法の選択							登録				主戦騎手		
	芝	ダート	ウッド	坂路	プール	森林	強さ	調子	距離	馬場	格上	主戦1	主戦2	遠征
藤沢和	○	○	○	○	△	△	普	厳格	普通	普通	普通	岡部	橋本広	佐藤哲
大久保洋	×	○	○	◎	×	△	普	普通	厳格	普通	好き	吉田	小野	幸
鈴木康	△	○	◎	△	△	×	厳	普通	普通	普通	普通	横山典	菊沢徳	土肥
尾形	◎	△	×	○	△	○	優	普通	寛大	厳格	普通	的場	横山賀	福永
古賀史	○	△	○	○	△	×	優	寛大	厳格	寛大	嫌い	江田	木幡	角田
柴田人	○	◎	○	△	×	×	厳	普通	寛大	普通	嫌い	大塚	後藤	熊沢
山内	◎	×	○	○	×	△	厳	寛大	普通	普通	嫌い	四位	角田	田中勝
伊藤雄	○	○	○	○	×	×	厳	寛大	厳格	普通	嫌い	武豊	四位	蛯名正
大久保正	○	△	◎	△	△	△	普	厳格	寛大	厳格	好き	南井	藤田	柴田善
橋口	△	△	○	◎	△	△	普	普通	普通	寛大	嫌い	福永	松永幹	橋本広
池江	△	○	○	△	△	△	優	厳格	普通	寛大	普通	河内	熊沢	横山典
山本正	×	◎	○	○	○	×	優	普通	普通	厳格	好き	松永幹	橋本美	大塚

追い切り	危険度
芝　一杯	高
芝　強め	高
芝　軽め	中
芝　馬なり	低
ダート　一杯	高
ダート　強め	中
ダート　軽め	低
ダート　馬なり	低
ウッド　一杯	中
ウッド　強め	中
ウッド　軽め	低
ウッド　馬なり	低
坂路　一杯	中
坂路　強め	低
坂路　軽め	低
坂路　馬なり	低

[illegible]

調教	危険度
芝	高
ダート	中
ウッド	低
坂路	低
プール	低
森林浴	低

CHECK 3 故障

調教や追い切り、レース後に聞くのがいやなのが、故障の報告。それを防ぐための方法をチェック！

[illegible]



最強馬決定戦 まだまだ 開催中

[illegible]ンガン待っているぞ。



開催要項
東京競馬場 芝・2400M

賞品
●タイキシャトル騎乗時の岡部幸雄サイン入り勝負服（左の写真）
●シルクジャスティスの蹄鉄ほか、賞品多数

応募要項

◎「最強馬決定戦」に応募させたい馬ができたら、マニュアルを参照の上、参加馬のパスワードを確認する。
◎官製ハガキに、馬のパスワード、住所、氏名、電話番号を書いて下のあて先まで。
◎しめ切り……4月18日消印有効。
◎（イ）マークのついた馬（ゲーム中に不正なリセットを行った場合に表示される）は参加不可能。
●あて先
〒101-8305 （株）メディアワークス
電撃PS編集部「MCチャレンジ」係

SQUARESOFT



イラストレーション／小林智美


高速を飛ばし、峠を攻め、路地裏を縫う。
それらの道の先に、横浜最速伝説の真実が待ちうける。
ふつうの走りが物足りない奴は、来るといい。ベイ-ラグーン～横浜。ここは生きた街。巨大な幹線道路もあれば、細い路地も、少し走れば峠もある。さらにレース方式も、ゼロヨン、ジムカーナからチキンレースまで何でもアリだ。それぞれの条件に合った、マシン・セッティングとテクニックが必要になるだろう。そう。ふつうのRPGでバトルに臨むとき、砂漠なら砂漠、海なら海に適した装備と戦法をとるように。すべての道を征覇した時、深い霧に包まれた「横浜最速伝説」の謎が解き明かされるはずだ。しかしそのかわりに何を得て、何を失うのかは、自分の腕で確かめてみるといい。
レーシング・ラグーン。RPG、バトルはレース。遅い奴には、ドラマは追えない。
PlayStation
好評発売中のサガ フロンティア2付属のCD-ROM「スクウェアズ・プレビューVOL.4」に、本ソフトの体験版がついています。
SQUARESOFT ©1999 スクウェア "PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー スクウェアユーザーサポート PHONE 03-5496-7117 スクウェアホームページ http://www.square.co.jp/



レーシングラグーン
Racing Lagoon
TM
HIGH SPEED DRIVING RPG
5.27 FLAT OUT!
5,800yen(without tax)


誰にも止められない 闘いが始まる。
Energize!
There's no way out.
We are going to be killed
by that machine!
CRUSSH!!
NO PROBLEM!
SQUARESOFT
株式会社 スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
©1999 スクウェア/ファズボックス イラストレーション：板橋しゅうほう


PlayStation™
サイバーオーグ
CYBERORG
el Good Baby.
4月22日発売。
標準価格 5,800円(税抜)


SQUARESOFT
SQUARE DigiCube
SaGa
遊びかたはひとつじゃない！SFⅡ
スクウェア公式
サガ フロンティア2
SaGa Frontier II
最速攻略本 for beginners by DigiCube
サガ フロンティア2 最速攻略本 for beginners
好評発売中
CONTENTS CHECK!
戦闘システム ★★★★☆
シナリオ攻略 ★★★☆☆
ストーリー設定 ★★★★☆
歴史堪能度 ★★★★★
●ギュスターヴ編の中盤＆ウィル・ナイツ編の序盤までをマップで攻略。●術世界の成り立ちを設定と共に解析。●歴史を築いた英雄たちの素顔。●複雑な戦闘システムの詳細を解説。●連携システムの全貌を大研究！ ●複雑な国家間の情勢をシナリオごとに徹底研究！ ●ポケステ情報あり。
究極の攻略本「ULTIMANIA」シリーズ 第二弾
サガ フロンティア2 ULTIMANIA（アルティマニア）
スタジオベントスタッフ・著
発売日未定
ULTIMANIA＝[ULTIMATE＋MANIA]
究極のマニア・スタジオベントスタッフが執筆する最強最後の熱狂的攻略本。
●『サガ フロンティア2』攻略の最強かつ最終本、満を持しての登場！ ●完璧なマップ攻略、そしてシナリオの全貌が明らかに！全イベントも網羅。 ●やりこみ情報満載。『サガ フロンティア2』の世界の全てを知るのに充分な一冊。
サガ フロンティア2 ポストカードブック
好評発売中
●美麗な小林智美のイラストを収録。
●巻末に読み物ページを付録。見て、送って、読んで楽しめる本。
スクウェア＆デジキューブの
©書籍の問い合わせ先は、（株）デジキューブ ブックセンター 03-3444-5765（月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく） http://www.digicube.co.jp/


DigiCube
スクウェアの愛と、デジキューブの勇気で
サガ フロンティア2の愛憎劇を攻略しよう。
odail
に集まるアイテムたちの競演。
サガ フロンティア2 設定資料集
サンダイル年代記
好評発売中
A VIEW OF THE WORLD Sandail chronicle
●小林智美が描く美麗イラスト収録! ●人類誕生から術世界の変革まで、世界の成り立ちを年表とともに解説。●マップイラストから各地の文化を紹介。●この世界の人間が使う…術のメカニズムについて徹底解析!
サガ フロンティア2 オリジナル・サウンドトラック
4月21日発売予定
価格/3,204円(税別) SSCX-10031(3枚組)
●濱渦正志(ex.チョコボの不思議なダンジョン)が現代音楽のアプローチなどを取り入れ、『サガ フロンティア2』独特の世界観を醸し出す。●小林智美スペシャルイラストレーションブック封入。●美しいシーンの数々がサウンドとともによみがえる。
サガ フロンティア2 メモリアル アルバム
発売日未定
サガ フロンティア2 アレンジ・ヴァージョン(仮称)
発売日未定
SaGa FRONTIER II
サガ フロンティア 2
最強の本と音楽、続々登場。
©1999 スクウェア イラストレーション/小林智美


ついにできたを。
KOEI
楽しみきれない新趣向満載でグーンと奥深く。
未体験のあなたも今こそ封神演義ワールドへ!
シミュレーション・ロールプレイングゲーム
愛蔵版
封神演義®
ほうしんえんぎ
●岡崎武士が描く繊細かつ力強いキャラクター
●山を崩し、大地を裂く!宝貝の破壊力をダイナミックに再現
●天を駆け、地を進み、水に潜む!迫力の立体バトル
好評発売中
「心ゆくまで」のプレイに応える完成度!
●ポケットステーションに完全対応。入手困難なアイテムもゲット!
●修行ステージで集団戦闘が可能に。戦場ヴァリエーションも追加!
●キャラクターが心情を吐露する「つぶやき」コマンドつき!
●ファン必見の原画資料集モード収録!
●壮大な物語がさらにドラマチックに。イベント等で豪華声優陣が熱演!
声の出演 伊藤 健太郎／丹下 桜／置鮎 龍太郎／安達 忍／増谷 康紀／岸野 幸正 ほか
豪華3大付録
●キャラクターしおり(10人分)
●ミニカレンダー
●メモリーカード・シール
PocketStation™に対応
メインキャラクターデザイン
©岡崎 武士
DUAL SHOCK™対応
Produced by 福気 Fu-Qi
通信販売 お近くにお取扱い店がない場合、(株)コーエーネットの通信販売をご利用ください。
◆お問い合わせは 0120-55-3594 ゴーゴーサンゴクシ (月～金10:00～12:00/13:00～17:00 祝日を除く) ◆当社ホームページ http://www.koei.co.jp/ でも注文ができます。
●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード(UC、JCB、VISA、Master、BC)、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社コーエー宛でお振り込みください。CD以外の商品には価格に消費税を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円(税込)以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。(在庫切れの品、新作を除きます) ◆お買い上げ金額2万円(税込)ごとに、コーエー特製テレホンカードプレゼント!
VISA
BANK CARD



歴史SLGの枠が破格のパワーアップ。
今、我を忘れる戦国体験がやってくる。
信長の野望
将星録
with
パワーアップキット
新シナリオ・歴史イベントの追加、武将・城のデータを自在に変更できるエディタの搭載、各種データベースの充実など、数々のスペシャル仕様を付加し、究極の戦国シミュレーション、ついに登場!
CD
信長の野望 究極音盤
霸王伝、武将風雲録（菅野よう子）
KECH-1147／8
好評発売中
●9,800円
アナログコントローラ SCPH-1200
DUAL SHOCK 対応


koei
リアル&ダイナミックに展開するレーシングアクション
インを突くか、
アウトから強襲か——。
キミの愛馬で
狙え!GI制覇
「WinningPost3」
「WinningPost3 プログラム'98」の
中央競馬全10場
地方3・海外8場を再現!
アップダウンや
天候による状態変化まで
忠実に細部を
再現したコースを用意。
あの名馬たちの
ムチをとれるぞ!
トウカイテイオー、タイキシャトルなど
名馬・現役馬が実名登場。
スタミナ・気性・脚質などをリアルに再現!
有名騎手を
ぶっちぎれ!!
武豊、岡部幸雄など31人の
有名騎手が実名で登場
実在の騎手との熱い闘いが楽しめる!
ど迫力の
レース展開!
テクニックを
駆使しろ!
ムチ入れ…
刻々と変化する状況に
臨機応変にテクを駆使せよ!
ドラマチックレーシングゲーム
GI JOCKEY
ジーワン ジョッキー
絶賛発売中 プレイステーション版 ●価格:6,800円
[攻略本]ジーワン ジョッキー ハイパーガイドブック ●価格:1200円・好評発売中
©かどた ひろし
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
競馬ファン注目!!
「ジーワン ジョッキー」発売記念キャンペーン実施中!!
クイズに答えて 名騎手サイン入りグッズをもらおう!
クイズ 丸の中をカタカナ1文字でうめてください。
ドラマチックレーシングゲーム
ジーワン○ョッキー
賞品:次のいずれかの騎手のサイン入りグッズ【各騎手ごとに抽選で10名様】
誰のグッズがほしい?
●岡部幸雄・的場 均・蛯名正義・柴田善臣・中舘英二・吉田 豊・加藤和宏
田中勝春・牧原由貴子・南井克巳・河内 洋・石崎隆之
さらに
●応募者全員の中から抽選で2名様に岡部幸雄騎手が実際に使用したゴーグル(直筆サイン入り!)が当たる!
●お問い合わせ先:TEL.045-561-6861
人気絶好調!!
初回限定版
プレイステーション版
8,800円
GI JOCKEY
Winning Post3
ウイニングポスト
プログラム'98
「ジーワン ジョッキー」で
騎乗する馬を
育てよう!


PlayStation
デビルサマナー
SOUL HACKERS
ソウル ハッカーズ
'99年4月8日(木)発売
標準価格
¥6,800(税抜)
■プレイステーション専用ソフト(CD-ROM3枚組・体験版含む)
■RPG(1人用)
■ポケットステーション／メモリーカード対応
●シリーズおなじみの仲魔、会話、そして合体！
●ポケットステーションで悪魔を育てよう！
●幻の「EXTRAダンジョン」をプレイできる？
●ストーリーに新たな発見が？セガサターン版よりイベント、メッセージが追加された！
●他人の人生を追体験できる「ビジョンクエスト」！
●イベントシーンがいつでもよみがえる、ダイジェスト機能搭載！
※画面写真はすべて開発中のものです。
ペルソナ2 罪
そしてもう1枚、噂の「最新作体験版」をプレイしよう！
本製品をお買い上げいただくと、'99年夏発売予定
「ペルソナ2罪」のプレイできる体験版が製品内に付いてきます。
アトラスレーベル
ゲームミュージックCD
好評発売中
「デビルサマナー ソウルハッカーズ
オリジナルサウンドトラックス(完全収録盤)」
税込価格 ¥3,873 CD2枚組
「デビルサマナー ソウルハッカーズ
ハイパーリアレンジ」
税込価格 ¥2,854
アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356 (毎週月・水曜日15:00~18:00 祝祭日は除きます。)
アトラス・FAXステーション ファンキーネット 03-3258-0753(ボックスナンバー7777) ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
http://www.atlus.co.jp/
©ATLUS 1997,1999 "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



俺達にハッキングできないものはない！
Spookies
ATLUS
株式会社アトラス


PlayStation
えいえんは あるよ…
ここに あるよ…
好評発売中!!
初回限定版2枚組 ¥6,800（税抜）
（高解像度CGモード付スペシャルディスク同梱）
通常版 1枚組 ¥6,800（税抜）
恋愛アドベンチャー
輝く季節へ
© KID 1999
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
"" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER 11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp



JALECO
PlayStation
これが「あかほりさとる」原作・監修による借金返済RPGだ!?
人気声優陣フルボイスで登場!!
●シーバス（矢尾一樹）
●フィズ（今井由香）
●キッス（西村ちなみ）
●幻味（林延年）
●ミリオン（瀧本富士子）
●シャーリー ゲームオリジナルキャラクター（高橋美紀）
■オープニングテーマ「闇・影・光」（唄：遠藤正明）
■エンディングテーマ「風が見えた日」（作詞・作曲・唄：高橋美紀）
原作：あかほりさとる ゆうき未来
連載：「電撃コミックガオ！」
発行：メディアワークス 発売：角川書店
外道パワーで傍若無人。無敵で不死身の
生き霊王シーバス
プレイステーションで登場!
シーバス 1・2・3
ワン・ツー・スリー
〜DESTINY! 運命を変える者!〜
ジャンル：借金返済RPG
価格：5,800円（予価・税別）
いよいよ4月15日発売!
対応
PocketStation 対応
全国で合計40,000名様に
ゆうき未来先生 描き下ろしイラスト入り「クリアホルダー」プレゼント!
※クリアファイルは、商品引き渡し時に店頭でお渡し致します。尚、各お店ごとに数に限りがありますので、欠品となる場合がございます。あらかじめご了承ください。※一部、実施していないお店もございます。
〈メディアミックスプロジェクト〉発動! ドラマCD、オリジナルビデオアニメなど、続々発売予定!
株式会社ジャレコ ジャレコホームページ http://www.jaleco.co.jp
（本社）〒158-8520 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL:03-3708-4820（直通） FAX:03-3708-4822
（大阪）〒564-0062 大阪府吹田市垂水町3-18-9 TEL:06-6385-5100（代表） FAX:06-6385-0868
（九州）〒879-0103 大分県中津市大字植野字小見野486 TEL:0979-32-8711（代表） FAX:0979-32-2527
©あかほりさとる・ゆうき未来・メディアワークス ©1999 JALECO LTD.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。





World of Technology
Tecno Soft
"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
店づくりRPG
ポケットステーション対応
ポケットステーションを差し込んだままプレイすると
冒険中に特別な場所に行ける
PocketStation
お店を建てるたびに自分の街も大きくなる。
メモリーカードを使ってお友達が作った街へ
遊びにいこう!
草原の一軒家
小さな村
小さな街
立派な街
冒険
世界中を旅して「職業カード」を探し出そう。
選べる職業は、なんと最大40種類!
人々との会話や商売を上手にこなして、
たくさんのイベントをクリアしよう!
おみせ
OMISE de TENSYU
店主
99年4月8日発売
標準価格 ¥5,800(税別)
店を建てる
商売
商売を重ねて職業ポイントがたまると、
自分の街にお店を建てることができるんだ。
建てたお店は次の冒険で役立てよう!
街や村の人々に自分の商品を売り込もう。
説明、会話、サービスの3つのコマンドを
お客さんに合わせて使い分けるのがコツなんだ。
株式会社テクノソフト
〒859-3216 長崎県佐世保市勝海町165-1
Tel 0956-39-5555 URL http://ts.to/

春の特別企画 豪華賞品が当たるプレゼントクイズ付き!!

チーム対抗ビーマニバトル

beat mania. pop'n music Dance Dance Revolution

BEMANI BATTLE

コナミ美人広報ビーマニ隊＆DPS選抜メンバー スターゲーマーズ夢の競演!!

コナミがイチ押しのリズムゲーム、通称「ビーマニ」シリーズ。このシリーズからＰＳに移植された３タイトルで、コナミ広報とＤＰＳ選抜チームがバトルを行うという特別企画だ。４チームに分かれて対抗戦を行い、合計点の１番高いチームが優勝という、簡単なルール。しかもその優勝チームを当てた読者の中から、抽選でこの３タイトルのソフト＆専用コントローラをセットでプレゼントするという大盤振る舞いなのだ!! 前回のコナミ広報との対決では惨敗してしまったＤＰＳ編集部が、チーム戦という形でどこまで食い下がることができるだろうか？ 乞うご期待!!



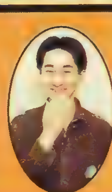
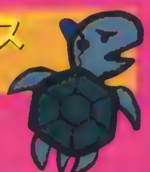


▼ポップな見た目とは裏腹に、結構難しい『ポップンミュージック』。さて勝敗はいかに？

◀すべての始まりとも言えるヒットソフト『ビートマニア』。３rdＭＩＸにて勝負だ。



▲早くもＰＳ版にてプレイが可能になった『ダンスダンスレボリューション』。専用コントローラの使い勝手はどうだろうか？

 DJモンキーチーム ビーマニ隊々長＆稲妻ステップ男	 ●ようこ [illegible]	 ●ＫＫ＠ [illegible]	[illegible]
 SAXペンギンチーム 隊一番のゲーマー＆うさぎ!?	 ●なかほん [illegible]	 ●ゴータ [illegible]	[illegible]
 ファニーベアチーム 影の隊長＆武闘派ライター	 ●ママ [illegible]	 ●ＴＡＣ☆ [illegible]	[illegible]
 HPトータスチーム なごみ系＆ミーハー系	 ●もも [illegible]	 ●み〜やん [illegible]	[illegible]

第1戦 b・m(ビートマニア)対決

まずは『ビートマニア』で肩慣らしといきましょう。演奏する課題曲は、『3rd MIX』から「METAL GEAR SOLID～Main Theme」だ。DOUBLEでプレイすると、2人が掛け合いで演奏する形になるのが特徴だぞ。この曲でパートナーとの息がピッタリ合うかが勝負のカギになるから、第1戦とはいえ気が抜けないのだ。

事前に編集部が調べた情報によると、なかぽんがビーマニ隊の中では一番うまいとのこと。またスターゲーマーズの中では、ゴーダがTGSの大会に出場したほどの実力の持ち主。よほどのアクシデントがない限り、第1戦はSAXペンギンチームが征すると思われるが、果たしてどうだろうか……？



beat mania™

「ビートマニア」とは？

[illegible]





[illegible]

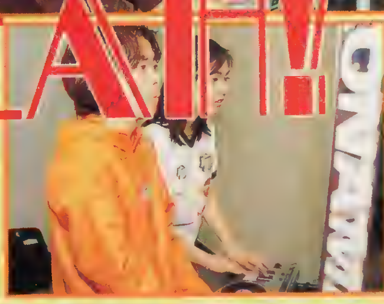
決戦の火蓋は切って落とされた…!!













勝負は1回の練習のあとに本番を行うものとなった。中には練習の方が高得点という、悔しい思いをした人もいたようだが大きなアクシデントはなかった。『b．m』に自信のある人が優位に立ったといった感じだったぞ。

PS版はアーケード版とリンクするぞ!!



[illegible]



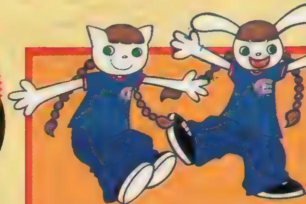
[illegible]

[illegible]

第2戦 p·m（ポップンミュージック）対決

さてさて、第２戦で対決が行われるのは『ポップンミュージック』で、課題曲は「J-Tekno」。このソフトだけ、１つのコントローラを２人で操作することになる。お互いのボタンの割り振りが、勝利を左右するぞ。特に真ん中の赤いボタンが重要。２人の間にボタンが位置するので、お互い譲り合ったりしたらミスしてしまう可能性が高いのだ。逆にチームワークの見せどころでもあるけどね。

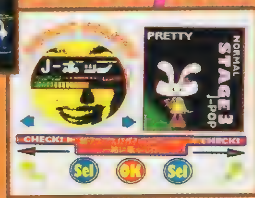
ビーマニ隊ではママかももがけっこうイケてるらしく、頼もしいぞ。スターゲーマーズ側での最有力候補はゴーダだが、み〜やんが極秘の特訓を行っていたという情報も入っている。こちらの勝者はどのチームだ？



「ポップンミュージック」とは？

[illegible]





[illegible]

IT'S SO GROOVY!



TAP! TAP!











KEEP"GREAT"!

１つのコントローラを２人でプレイするので、多少の緊張が見られた。でもすぐにボタンを割り振りして、かなりスムーズにプレイしていたぞ。こうなると問題になるのはリズム感。なんとな〜く怪しいチームがわかるかな？



賞品とルール説明

優勝チームを当てて豪華賞品をゲットしよう!

[illegible]



[illegible]

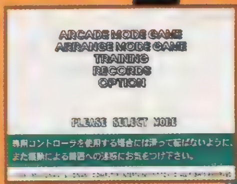
①DJモンキーチーム [illegible]
②SAXペンギンチーム [illegible]
③ファニーベアチーム ママ・TAC ペア
④HPトークスチーム もも・み〜やんペア

第3戦 DDR 対決

実質、勝負の行方を決定するのがこの『DDR』。そして注目の課題曲は、アーケードで1番人気の「BUTTERFLY」のノーマルモード。このソフトでは、もう各自の頑張りがそのまま点数に反映されるだろう。ビーマニ隊はこの日のために、毎朝チルコポルトで朝練（ズルイ！）をしていたらしい。中でも、ようこ隊長が1番うまいという情報だ。一方、スターゲーマーズの方は難色を示している。彼らも毎日ゲーセンに通って、恐ろしいまでに上達した。しかし、ハード、アナザー…とレベルを上げていった彼らには重大な落とし穴があったのだ。それはノーマルのＳＰ数の少なさ。さて、彼らはこの難関を切り抜けられるか？



「ダンスダンスレボリューション」とは？





STEP!





コンボをつなげられたかどうかで、かなり点数に落差が生じる『DDR』。ここはお互いのために、ミスを出さずにコンボをつなげられたチームが勝ちだ。いくらランクが高くても、点数に結びつかなければ意味がないという厳しい戦いになった。









TURN!

DANCE! DANCE!

賞品は各ソフト&コントローラのセットだ!!





3名





3名





3名

応募のきまり

あて先

〒101-8305　㈱メディアワークス
DPS編集部「ビーマニバトル」係

電撃 PocketStation ポケットステーション

1999 4/23

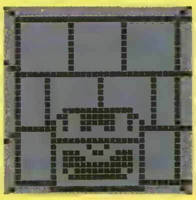
人気爆発中のポケステ、そろそろ買えたかな？　すべてのポケステファンのために、連載10回目を迎えた「電撃PocketStation」も大奮発。新作情報に加えてアートディンク特別インタビューを大プレゼントだ!!

ポケットダンジョン

本格ダンジョンRPGの続報をお届け!!

■SCE I■5月4日■¥2,800
■RPG■必要ブロック数15

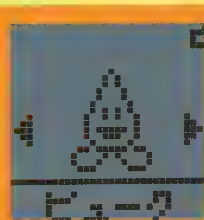
待望の発売日までつい1カ月を切った、初のポケステ対応RPG『ポケットダンジョン』。シンプルながらも臨場感あふれる斬新なバトルシステムや、捕獲したモンスターの収集が楽しめるコレクション機能、そして通信機能を利用したポケステ同士での対戦モードなど、『ポケダン』にはポケステならではの魅力が満載なのだ。単なるミニゲームでは終わらない、本格的な3Dダンジョン探索RPGをポケステで楽しもう!!



▶もちろんダンジョンには財宝が入った宝箱も。

バトルで勝利してモンスターをゲットせよ!!

倒したモンスターは捕獲してコレクションすることも可能。街に戻って「とうろく」すれば、「としょかん」でパラメータを見たり、「タイセン」で友だちのモンスターと通信対戦したりできるのだ。バトルを繰り返して強力なモンスターを捕獲しよう。



▲苦労して倒したモンスターを仲間にできるぞ!!

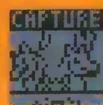
❶バトルで勝ったら

まずはバトルで勝利すべし。伸び縮みするバーをタイミングよく止めて、敵に大ダメージを与えよう!!



❷モンスターを捕まえて

モンスターを倒したら、すかさず捕獲しよう。成功すればそのモンスターを街に連れて帰ることが可能に。



❸コレクション！

最後に街で登録すればコレクション完了。ポケステのモンスターファイル画面でチェックしよう。



さまざまな謎と危険がキミを待っている!!



▶壁からつき出た巨大な手。これはいったい…。

巨人の手？

ダンジョンではさまざまな謎や冒険が楽しめるぞ。アイテムがなければ開かない扉や、財宝の入った宝箱、物語の核心に迫る謎の巨人の姿も…。ダンジョン自体も遺跡から入って「白き迷宮」や「黒き迷宮」などを行き来する複雑な構造になっているのだ。



◀激しいバトルを乗り越えて最下層を目指せ!!

経験値と財宝！



▶バトルで経験値を稼ぎ、財宝を手に入れろ!!

封印の扉に挑戦！



◀炎のメダルによって封印された扉。通り抜けるためには同じ模様のメダルが必要になるぞ。

注目のタイトルが続々ポケステ対応に！

次々と判明するポケステ対応タイトルの中から、特にユーザーの注目を集める2タイトルの最新情報を紹介するぞ!!

ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩

人気シリーズ最新作では、本編をクリアするとお気に入りの女の子のデータをダウンロードできるぞ。ポケステの中に入った女の子は、時間に合わせていいろなメッセージを送ってくれるのだ。いつも持ち歩いて2人だけの時間を楽しもう!!



▼いつも一緒に連れて歩けるぞ。

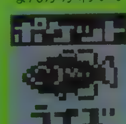


▲時間によりメッセージが変化。

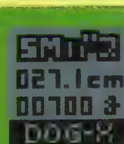
■コナミ■発売中■¥5,800
■AVG■必要ブロック数5

FISHING FREAKS BassRise

『バスライズ』では、ゲーム本編で釣り上げた魚をポケステ内の水槽で飼うことができる。餌を与えたり水温を調整したりして、バスを大きく育てよう。育てた魚のデータが入っているポケステをセットして本編をプレイすると、魚が釣れやすくなるぞ。



▼タイトル画面。なんかかわいい。



▲本編の最高スコアも表示可能。

■バンダイ■発売中■¥5,800
■SLG■必要ブロック数3

ほけすてニュース スクウェアが贈る走り屋RPG、『Racing Lagoon（レーシングラグーン）』。噂でウワサのこのタイトルもポケステに対応することが決定した！　詳しい内容はまだ不明だが、今後のDPSを要チェック!!　発売中の「サガF II」に体験版がついているので、そちらをプレイして待つのもいいかも。

特別企画 ポケステ界の風雲児! アートディンク直撃インタビュー

海賊、マンボウ、吸血鬼…対応ソフトを次々発表する人気メーカーの本音に迫る!

ポケステ本体の発売前から対応タイトルを世に送り出し、ポケステ界をリードし続ける老舗メーカー、アートディンク。だが、よ〜くチェックしてみると、そのゲーム内容は、非常にユニーク、かつアグレッシブなものだった!! そこで我々電撃ポケステ取材班は、アートディンクの担当者に緊急取材を決行! その斬新なコンセプトの秘密を解き明かすべく、インタビューを試みた。なお、取材の場所は『LUNATIC DAWN Ⅲ』の「ぽ〜ナスゲーム」にちなんで、ナス料理のある店をキープ。ナスを食べながらのインタビューとなった。

確かにちょっと変ですよね

——アートディンクさんのポケステ対応タイトルをプレイしていて思ったんですが、ちょっとこれ・・変わってませんか?

島崎(以下S) 確かにちょっと変ですよね(笑)。



◀ナスを食べる島崎氏。ヘタなダジャレにも笑顔で応えるナイスガイだ。

島崎國彦氏

[illegible]

1970年生まれの28歳。このページで紹介している3タイトルには、アシスタントプロデューサーとして参加している。この取材の前に床屋に行ったばかり。



◀陽気にポーズを決める島崎氏。「う〜、マンボ!」

進め! 海賊

■12月3日発売■SLG■¥5,800
■必要ブロック数3

海賊の子分を育成する「鯱(しゃち)の穴」がプレイ可能。愛敬たっぷりのコブンズを、ほめたり叱ったりして立派な海賊に育てるのが目的。かなりやんちゃ。



▼派手に腹筋しまくるコブンズ。



▲ひたすら走りまくるコブンズ。

——『海賊』はともかく、ほかの2本のポケステ部分は本編とはまったく関係ないですし・・。

S 『海賊』に関しては「子分たちをポケステで元気よく活躍させたい」というのがまずありました。アートディンクのSLGというと、けっこう硬派なイメージがあるみたいなので、『海賊』はそんなガチガチのゲームじゃないんだよ、というのをアピールする意味もあったんです。

——そのあとすぐに『ルナ(LUNATIC DAWN Ⅲ)』が発売されましたが。

S ええ、『ルナ』のコンセプトは「単純だけど夢中になれるものを作ろう」ということです。でも、確かに「棒にナスを刺してぽ〜ナス」とか、今どき小学生でも言わないですよね(笑)。

——でも、そのミニゲームのおかげで、本編にもナスやマンボウが登場するようになったんですよね。

S いや、実はそれ、違うんです。『ルナ』の本編にナスやマンボウが出ることは、ポケステの企画よりも前に決まっていたんですよ。PS版のディレクターが、なぜか口からレーザーを出すナスのキャラとかを考えてきてまして…。まぁ、せっかくのオマケキャラだから、オマケのポケステに入れようかという話になったんです。どうしてナスだったのかはいまだに謎ですけど。

——「マンボウ」もスゴイですよね。

S PCM音源使って、ちゃんと「うっ!」って言いますからね(笑)。最後のほうは人間が反応できる速度とは思えないし。それに、ナスもマンボウも本編をかなりやりこまないとプレイできないんですよ。苦労して地下まで潜って、やっと遊べるゲームなのに、内容がアレですから(笑)。プレイした人は腰砕けるかもしれないですね。

水着イベントもあるんですよ♥

——『ヴァンピール』は本格恋愛SLGということで。アートディンクさん初のギャルゲーですね。

S 時計機能に対応してるんで、朝昼晩はもちろん、年に1回のイベントもあるんですよ。お正月とかクリスマスとか。夏祭りのイベントでリンゴ飴買ったりして(笑)。

——それ、めちゃくちゃ和風じゃないですか!?

S 家のグラフィックも瓦屋根の日本家屋ですから(笑)。まぁ『ヴァンピール』の本編は、産業革命後のロンドンを舞台にした重い話なんで、ポケステのほうはぜんぜん違う雰囲気にしようと思ったんです。夏には3画面スクロールの水着イベントもあるんですよ(P104参照)。グラフィックは300枚くらい用意してありますね。

——で、相手の女の子が「朝7時に起こして」とか言いやがるんですよね。

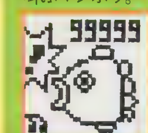
S 「言いやがる」って…(笑)。でもプレイしてると確かにそんな気持ちになりますね。「起こして」とか言われるとその時間にポケステのボタンを押して起こさなきゃならないですから。「夜中に星を見に行こう」とか言い出しますしね。どうしろっていうんでしょうね、ホントに(笑)。でも、アートディンクのポリシーは「誰もやってないものをやる」ということなので。今回お話した3本もちゃんとそういうものになってると思います。



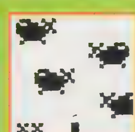
LUNATIC DAWN Ⅲ

■12月17日発売■RPG■¥5,800
■必要ブロック数9

リズムに合わせてボタンを押す「マンボウのマンボ!」や、ちょこまか動くナスに棒を突き刺す「ぽ〜ナスゲーム」などを搭載。そのネーミングセンスは圧倒的。



▼「うっ!」と叫ぶマンボウ。

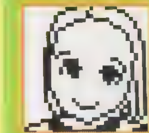


▲画面中を歩き回るナス。

ヴァンピール 吸血鬼伝説

■3月4日発売■SLG■¥5,800
■必要ブロック数15

15ブロックをまるごと使ったポケステ初の恋愛SLG。時計機能を生かして、実時間に対応したイベントが楽しめる。しかもマルチエンディングなのだ。



▼これがキミのかわいい奥さん。



▲パンを買ってきてと頼まれる。



◀ゲーム本編の内容はかなりシリアスな『ヴァンピール』。

DPSソフトレビュー

どこまでも深くやり込む最強のゲーム評価記事

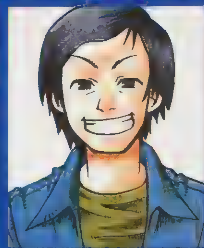
春ですね。部屋でゲームも楽しいですが、ポカポカと温かい日にはポケステ持って外に出るのもなかなかグッド。外で育てたキャラを家に持ち帰るのが流行りそうです。

レビュアー紹介

名前	紹介	得意なジャンル／好きなPSソフト
岩崎啓真	ゲームを愛するクリエイター。プログラマーやゲームデザイナーの肩書きも持ちながら、ゲームに関するコラムも執筆している。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト FFⅧ コロニーウォーズ
ウォルフ中村	つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価するベテランレビュアー。アーケードやパソ通の情報にも精通している。	▼得意なジャンル 格闘ACT、SPG ▼好きなPSソフト ペブルビーチの波濤 鉄拳3
なんでもゆうこ	毎日がゲーム漬けの女性レビュアー。ソフトに対する予備知識をほとんど持たず、まっさらな状態でのレビューをモットーとする。	▼得意なジャンル RCG ▼好きなPSソフト エースコンバット パラッパラッパー
伊集院健	長時間ゲームをプレイさせたら右に出るものがいない、やり込み度ナンバーワンの実力者。遠藤正二朗氏の作品をこよなく愛す。	▼得意なジャンル 2D STG ▼好きなPSソフト すずきゆみえ 北斗の拳
うきき松崎	2D格闘からS・RPGまでオールジャンルOKのベテランライター。学園モノと美少女ゲームにはもう辛抱たまらん。	▼得意なジャンル S・RPG ▼好きなPSソフト 女神異聞録ペルソナ 東京魔人學園剣風帖
TAC★	メガネっ娘とメイドさんと人形がいれば、あとは何もいらないと豪語するワイルドライフライター。今日も「DDR」を踏みまくり。	▼得意なジャンル PZG、ACT ▼好きなPSソフト ハードロックキャブ メタルギア ソリッド
城イドム	ストイックなプレイを好むマッスル熱血ゲーマー。ゲームを通して肉体を鍛えつつ、今日も激ムズACT＆STGの完全制覇に挑む。	▼得意なジャンル STG、ACT ▼好きなPSソフト レイマン グラディウス外伝
PON	RPGや育成モノならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーに、ケモノにはさらに愛を注ぐ。『幻想Ⅱ』を終えて休息中。	▼得意なジャンル RPG、SLG ▼好きなPSソフト 幻想水滸伝Ⅱ マリーのアトリエ
がんの字	ファンタジー系のゲームを好んでプレイする職人肌のライター。ムーミンをこよなく愛し、本人も基本的にスナフキン系。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト TILK 久遠の絆
袋こ～じ	美少女ゲームにキャラ萌えしつつ、格闘ゲームの腕も立つさすらいのバンドマン。本誌では『To Heart』の記事などを担当。	▼得意なジャンル 2D格闘、恋愛SLG ▼好きなPSソフト ストZERO3 久遠の絆
Z佐藤	愛と勇気のアクションゲーマー。『ロックマン』シリーズをとことん愛し、アニメにも造詣が深い。RCGはちょっと苦手。	▼得意なジャンル PZG、ACT ▼好きなPSソフト ロックマンシリーズ パンツァーバンデット
アンソニー	北の国から編集部に流れ着いた一匹狼。巨体から繰り出すチョップが武器。趣味はプロ野球観戦で、好きな選手はイチロー。	▼得意なジャンル SPG、TBL ▼好きなPSソフト いただきストリート スマッシュコート2
蘇我入鹿	どんなジャンルのゲームも好き嫌いなくプレイするオールマイティ・レビュアー。ゲームに対する深い愛で、睡眠不足を克服する。	▼得意なジャンル ACT、RPG ▼好きなPSソフト ずっといっしょ 太陽のしっぽ

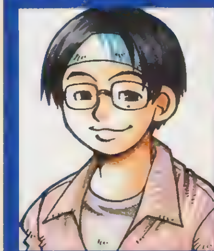
イラスト／岩瀬さとみ

岩崎啓真



今回プレイした『ダンスダンスレボリューション』。踏んだり跳ねたり、とにかくしゃかりきになってやってたらかなり上手になりました。おかげでおもしろさに目覚めてアーケードでもプレイしてます。でも、プレイの翌日は体がマジで痛くなってしまい、体力の衰えを痛感。肉体的に疲れるゲームです。まったく歳は取りたくないものですね。

ウォルフ中村



へえ、シーナ・イーストンが「母を訪ねて三千里」の主題歌を歌うんだ。元プリンスは何してるのかな？ シーラEも見ないなぁ。彼女が「ドラムマニア」をやったらかっこよさそう。「ビートマニア」のアペンドディスクでコナミ作品版が出ないかな？ タイトーやナムコ等、他社作品版もやってみたい。以上、連想というか妄想でした(笑)。

なんでもゆうこ



ネットワークゲームを始めて2年弱。親切にされたり、言い争ったり、ときには裏切られたりと、人間同士が関わり合いながらゲームを進めていくので、すごく刺激的なプレイができちゃうんです。1人でコツコツ経験値を稼ぐのも嫌いじゃないけどね。家庭用ゲーム機でも、もう通信対戦ができる時代だし、まだまだゲームはやめられないよー。



デビルサマナー ソウルハッカーズ

■アトラス■RPG■4月8日
■¥6,800(CD2枚組・体験版同梱)
■MC(1ブロック)/PS(10ブロック)



SSで人気を得たRPGの移植作。仮想世界をテーマにしたストーリーや、好評の悪魔合体などのシステムはそのままに、イベント回想モードや新ダンジョンなどが追加されている。

岩崎啓真

良くも悪くも「女神転生」シリーズの総集編的な仕上がり。キャラ、ストーリー、セリフのすべてに癖があるが、そこがファンにはたまらないところ。戦闘のバランスは良好だが、レベルをちゃんと上げておかないとボスに瞬殺されることもあるなど、昨今のヌルいRPGに慣れている人にはキツい部分もあるかもしれない。このシリーズ最大の特徴である仲魔集めと合体は、仲魔にするときの会話に神経を使うものの、非常に楽しいデキ。ただし、これをやりだすと膨大な時間を費やすので、時間がない人にはツライかもしれない。FC・SFC時代の「女神転生」が好きな人、ちょっと歯ごたえのあるRPGが好きな人は間違いなく楽しめるデキなので、この点数に＋10してもいいだろう。

80

ウォルフ中村

メニューの階層が深い上、各階層ごとにCDを読むのがツライ。ただ、1階層だけ戻る⊗ボタンとメニューから直接抜けられる□ボタンが用意されているので、慣れれば対処できるレベル。魔法やアイテム使用画面に直接ジャンプできる点もうれしい。細かいキーコンフィグはないが、操作性は全般的によく考えられている（ダンジョン内でも振り向きと後退を使い分けられる等）ので、そうストレスは感じないだろう。アイテムを使えばいつでもセーブできるのも○。気になったのはデータの見せ方がやや不親切なところ。移動時にエリア内の施設名が表示されない、悪魔を呼び出すときに魔法や特徴を調べられない（ステータスコマンドで調べておく必要がある）等は特にツラかった。

85

なんでもゆうこ

「真・女神転生」を思い起こさせる独特の雰囲気や、テンポの良い音楽が、昔からのファンとしてはたまりません。ダンジョンを歩き回っては交渉を繰り返すって作業に夢中になってるうちに、いつの間にかレベルが上がってたりするしね。経験値稼ぎでのストレスがたまりにくいってのは、良いところじゃないでしょうか。なかなか命令を聞いてくれない仲魔を、戦闘を重ねつつ手なづけていくって楽しみもあるし、悪魔合体もできちゃうしで、のめり込む人がさらに増える予感。ネット上の仮想都市での事件をテーマにしたストーリーも、興味がある分野だけに楽しめました。ただ、全滅してかなり前まで戻されることが何度もあったから、セーブポイントは増やしてほしかったなあ。

85

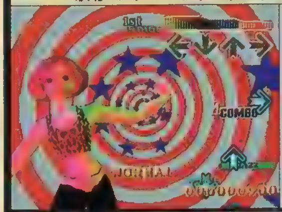
蘇我入鹿

ストーリーやシステムはSS版そのままの移植です。ただし、スプーキーズのメンバーとの会話イベントやEXダンジョン、カジノなど、SS版の持つ持ち味を壊すことなく新規イベントが追加されているところに好感が持てました。「真・女神転生」シリーズというと〝難しい〟イメージがありますが、本作はオートマッピング機能の充実やGUNP（主人公が携帯している銃型のコンピュータ）のインストールソフトという形で画面表示（マップを常に表示するなど）を変えられるので、初心者でも十分楽しめます。戦闘に入るときやステータスを呼び出すときの読み込みが長く感じたので、そこはちょっと減点。それ以外は文句ナシのデキ。悪魔との交渉や悪魔合体はハマリ度大です。

85

ダンスダンスレボリューション

■コナミ■ETC■4月10日■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)／
専用コントローラ(¥5,800)別売／2P対戦可



アーケードで人気の、足でステップを踏むリズムゲームがPSに登場。ゲーム中のBGMには有名ヒット曲が使用されている。アーケード気分で遊べる、専用コントローラも同時発売。

岩崎啓眞

専用コントローラがない場合は、このゲームのおもしろさはまったく理解できない。ということで、以下のレビューは専用コントローラの使用が前提。ゲーム自体の移植はほぼ完璧だが、プレイしているとコントローラの位置がズレてしまい、踏んでいるつもりで踏んでいない事態が続出してしまう（滑り止めテープも付属しているが、やはり無理がある）。また、難しい曲ではアクションも激しくなるので、どうしても騒音のモトになる(近所迷惑に注意)。正直、木造モルタルアパートの2階でプレイするのはどうかと思う。しかし、全体としてはものすごく楽しいゲームなので、プレイ環境さえ整っていればオススメ。ソフト代(¥5,800)＋コントローラ代(¥5,800)を出す価値はある。

85

ウォルフ中村

基本はアーケード版の「1」。新曲はほとんどないものの、判定がシビアなアレンジモードやエディットモード（アーケード版を利用しないと出現しないのは疑問）等があるため十分に楽しめる。ダンスゲームとしての内容も文句なし。ただ、コントローラでのプレイは、振動するとはいえあまりにも空しい。マット（専用コントローラ）を前提とした作品だけに、ゲーム自体の価格をもっと安くしてほしかったところだ。マットのデキは◎。すぐに慣れ、足元を見なくてもプレイできるようになる。靴下をはいた状態でプレイする形になるが、特に滑ることもない。長時間プレイするとずれてくるけどね。なお、点数はマットの同時購入を前提としたもの。マットがない場合は無印の50点だ。

90

なんでもゆうこ

普段足を使ってゲームすることなんてないから、初心者の私は簡単なステップを踏むのにも一苦労。最初は難しくてツラかったけど、だんだんとリズムにのれるようになるころには、楽しさのほうが上回ってました。2、3曲踊るだけで汗が出てくるから、運動不足の解消ができるってのもうれしいところ。ただ、専用コントローラが真っ平らなせいで、だんだんと立ち位置がずれてきちゃうのには困っちゃいました。あと、エディットモードで好きなようにリズムを打ち込んで、しかもできあがった曲をアーケードでプレイできるってシステムには驚き。早くみんなの前で披露したくなっちゃいます。あと、専用コントローラでプレイしないと、面白さが半減しちゃうから注意です。

90

TAC★

ソフト本体の移植に関しては満点ですが、やっぱり問題は専用コントローラかなぁ。アーケードと違って凹凸がないんで、いつのまにかぜんぜん違うところを踏んでたりするのがツライっすね。まぁ正直な話、あまり家でのプレイに向いているソフトだとも思わないんで、PS版はあくまでも練習やエディット用でしょう。エディットしたステップをアーケードに持っていけるってのは、かなり楽しめそうだし、「2nd」からの追加やPS版の新曲もいい感じなので、アーケードでやり込んでる人には間違いなくオススメできます。ただ、肝心のアーケード版とのリンクに関して未確認な部分も多いので、とりあえず点数はこんな感じ。リンクバージョンのデキ次第では＋10点。

80

おみせde店主

■テクノソフト■RPG■4月8日■¥5,800
■MC(2ブロック)／PS(時計機能のみ対応)



職業を選んで商売をし、街を発展させるRPG。「忍者」や「印刷屋」などのさまざまな職業に就いて資金と職業ポイントをためれば、自分だけのお店を建てることもできる。

PON

ほのぼのした雰囲気はいいんだけど、チープ感漂うグラフィックや見にくい文字など見た目で損してます。戦闘のような商売画面はおもしろいし、職業カードを集める楽しみもある。それぞれの職業の特性を生かしてクリアするイベントは謎解きっぽくて◎。ただ、どんどん主人公が変わっていくので、「主人公＝プレイヤー」という人にはツライかも。また40種も職業があるのに、商売方法が“物を売るだけ”ってのは芸がなかったかな。ちょっと飽きますね。職業ごとにもっと変化があれば良かったんですが……。

55

蘇我入鹿

街を発展させていくのがテーマですが、SLG的な要素は全然ないので、誰でも気軽に遊べるところがグーです。また、職業に就くためのカードも、イベントや冒険を進めるうちに自然と集まるので、テンポよくゲームが進むのがいい感じじッスね。セリフが飛び交う商売シーンも見てて楽しいし。ただ、商売時に1つのコマンドだけでゴリ押しができたり、画面が地味だったりと、ちょっと残念な点も…。新しいことに挑戦しているのはいいと思うので、商売のシステム面をもっと充実させてほしかったなぁ。惜しい。

65

全日本プロレス ～王者の魂～

■ヒューマン■SPG■4月8日■¥5,800
■MC(2ブロック)／MT／5P対戦可



故・ジャイアント馬場を始めとする、全日本プロレスの選手が実名で登場するSPG。オリジナル選手の育成や、最大5人での対戦プレイなど、さまざまなモードが用意されている。

ウォルフ中村

敵のつかみ方が複数ある（そこから技を出し分けられる）、攻め疲れることがある、ガードが大切、“必殺技ゲージ”がついた等、システムは「ファイプロ」からかなり進化した。ただ、必ずしもそれが成功している訳ではないのが惜しい（特にバランスの悪さ。COM相手なら楽勝）。エディットモードもモデルの種類が少なくてガッカリ。エディットレスラーで5冠王を取ったが、思ったほど盛り上がらなかったし。レスラーの細かい仕草や音楽へのこだわりは○。個人的には「カクトウギのテーマ」が聴けただけで幸せ(笑)。

75

アンソニー

馬場さんなわけですよ。このゲームの醍醐味は、そこにつきるわけですよ。目頭が熱くなるほどのリアルさで、馬場さんが舞う、戦う!! ファンはそれだけで買いでしょ。大技でのフィニッシュなど、プロレスらしさをうまくシステム化している「5冠王モード」では、馬場さんのアドバイスも聞けるしね。でも、クラッチが便利すぎて打撃があんまり意味ない（打撃を見てからクラッチできる）とか、キャラによって「魂」(使用制限のある、一発逆転を可能にするシステム）の数に差がありすぎるのはちょっとマイナス。

85

ワールドスタジアム3

■ナムコ■SPG■4月8日■¥5,800
■MC(7ブロック)／PS(6ブロック)／AC(DS対応)／NC



西武の松坂も登場する、最新データ搭載の定番SPG第3弾。オリジナル選手を育てる「分身くん」や、応援歌作成モードは健在。好評の「国盗リーグ」もパワーアップした。

ウォルフ中村

「分身くん」は競技が増えたし、「作曲くん」は音色が増えて前作以上にハマれる（試合をせずに曲作りに励む人が続出しそう）。同盟が可能になった「国盗リーグ」も物語性が強くなっている(本拠地を落とせば支配エリアを丸ごと入手できるため、1イニング設定にすれば数時間でクリア可能)。試合時に打球の落下地点を表示できる点も○。一方で、操作方法が実質的に1種類、練習モードが地味、試合中に設定を変更できない（操作方法すら変更不可）等は減点材料。とはいえ、良質の野球ゲームであることに変わりはない。

85

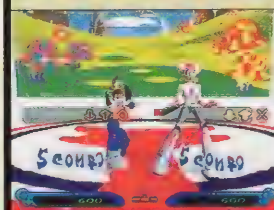
アンソニー

シリーズ3作目ということで、完成度の高さはほとんど文句のつけようがないレベル。守備時の野手の操作（特に送球時）が少し複雑なので、初心者はちょっと戸惑うかもしれませんが、まぁ大きな問題ではないでしょう。舞台を幕末に移した「国盗リーグ」や、ポケステ対応になった「分身くん」など、1P用のオリジナルモードがいちいちパワーアップしているのも◎。前作をやり込んだ人も新鮮な気持ちでプレイできると思います。個人的にはまたもや「作曲くん」に大ハマリ。シコシコと曲作りに励む毎日です。

85

バストアムーブ2 ～ダンス天国MIX～

■エニックス■ETC■4月15日■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)／2P対戦可



ユニークなキャラクターたちがダンスで戦うリズムゲームの第2弾。コンボやジャマーなどを駆使して対戦する。今作は、ルート分岐など、さまざまな新要素も用意されている。

なんでもゆうこ

妙にキャラが立っている登場人物が魅力的。音楽もノリノリで覚えやすいメロディーなのが良いですね。前作では現在どっちが優勢なのかがわかりにくかったけど、「2」では点数が示されていて一目見れば判断できるし、ジャマーなどの戦略も立てやすくなってます。ダンスの結果によって次のステージが分岐していくのも、おもしろいところ。複雑に見えるコマンドもタイミングが大切なのは4拍目だけなので、意外にもゲームの難易度は低め。リズムゲーム初心者でも楽しめるでしょう。凝ったエンディングも◎。

90

蘇我入鹿

点数が表示されるようになったり、ジャストタイミングの重要性が増していたりと、前作に比べ、システム面がかなり洗練されてます。ジャマー回避やジャマー返しなど思わず練習したくなる要素も盛りだくさんで、テクニックを磨く楽しみが増えました。また、コンボを決めてスロットが揃うとステージが変化するなど、どーでもいいような遊びの部分も充実。かなりキテるキャラクターも相変わらずだし、ダンスもクール。コマンドとにらめっこするだけのリズムゲームでは味わえない、狂ったノリがたまらんです。

85

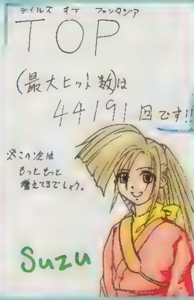
電撃PS コロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマ

[達成の過程]

今号のこの1枚



◀ガブリエルさん（青森県）の記録申請ハガキ。ちなみに、同種目の現最高記録は、西川政寿さん（神奈川県）による98597ヒットだ（無限のコンボ使用）。

この「DPSコロシアム」のコーナーでは、すばらしいPS記録を大募集しているぞ。単なる記録（数字）だけの発表にとどまらず、さらに一歩突っ込んだ記録紹介まで行うのが、このコーナーの大きな特徴だ。これからも読者の記録は、様々な角度から分析し、楽しく紹介していく予定なので、期待してほしい。今回も興味深い情報メジロ押しだぞ。

●VOL.100オリジナルグッズ・プレゼント当選者 『ときめきメモリアル』シールセット・長浜理恵（群馬県）。 ※たくさんの応募、ありがとう!!

超記録達成までの驚くべき"過程"を大紹介!!

Vol 103で紹介された超記録を見て、「どうプレイすれば、あんなタイムが出せるの？」と疑問に思った読者は多いはず。そんな人の疑問にお答えするため、ここでは今号の記事のしめ切り直前に届いた読者報告をもとに、『クラッシュ3』の超記録2つの達成過程を紹介していこう。

チェック1 『クラッシュ3』ばんりのちょうとっきゅう

吉川高道（東京都） Vol.103優勝タイム 16"70

徹底した最短ルートの確保がタイム短縮のカギ

吉川さんは、①ずっとダッシュし続ける、②可能な限りジャンプしまくる、③転がるタルには接触しない、④見張り台に飛び乗る必要がある場所では、その直前からジャンプしてダイレクトに飛び乗り、そのまま（ジャンプせずに）下りる、といった基本方針のもと、とにかく最短ルートで進むことを徹底的に追求（右の連続写真もその一例）していたぞ。



◀スタート直後。一瞬、ストップウォッチをとり逃したかに見えるけど……。



◀ブーラの後ろ足で、ストップウォッチをしっかりゲットしているのがわかる。

途中経過タイムをチェック

ここでは吉川さんによる最新記録を徹底解明。特定のタイムストップ箱を取ったとき、タイムが何秒で停止していたかを調べてみたぞ。キミのプレイと比べてみよう！



▲2個目のタイムストップ箱を破壊した直後。早くも常人には達成困難なタイムを記録。



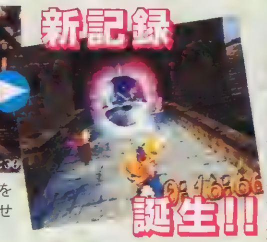
▲ジャンプを多用しながら進み、13個目のタイムストップ箱を破壊した直後にこの記録。



▲見張り台の上にあるタイムストップ箱2個も確実にゲットし、このタイムを記録。



▲最後のタイムストップ箱を破壊した直後。14秒台を出せるなんて驚き！



新記録誕生!!

チェック2 『クラッシュ3』ピラミッドけんせつちゅう

谷内博一（京都府） Vol.103優勝タイム 47"83

着地をキメる……1

以下のプレイは、47"83のプレイの流れを谷内さんに再現したもらったもの。着地をキメるテクに注目だ。

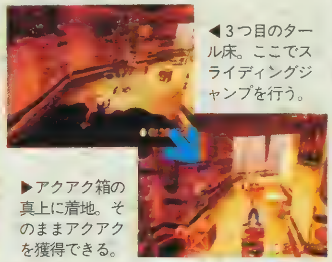


◀2つ目のタール床。この位置で、スライディングジャンプ。

▶ジャンプする方向をキメれば、床スイッチの真上に着地できる。

着地をキメる……2

スライディングジャンプからの絶妙な着地は、下の場所でも使われている。キミにはこのマネができる？



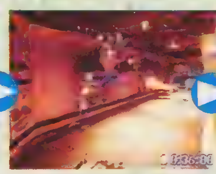
◀3つ目のタール床。ここでスライディングジャンプを行う。

▶アクアク箱の真上に着地。そのままアクアクを獲得できる。

ムダのない動きの証明！ キミはマネできる？



▲3つ目のアクアク箱（箱の奥側を狙うのがコツ）を獲得して無敵状態に。



▲無敵状態のまま最後のギアガチャ作業員に体当たり。少しでも無駄があると再現不可。



出た！ 好記録

ザ・挑戦者ランキング

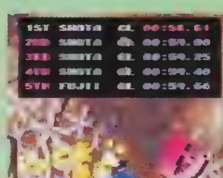
■『FFⅦ』最終セーブポイント（アルティミシア直前）でのパーティのレベル合計の低さを競う／KENJI（群馬県）Lv 55（スコール 7、ゼル 8、キスティス 8、セルフィ 8、リノア 11、アーヴァイン 13）

■『FFⅧ』スノーボード（初級・特A）タイムアタック／樋口康央（茨城県）51"728



▲星野英樹さん（埼玉県）が、『R4』HelterSkelterタイムアタック（ルール①）で2'05"972を達成!!

▼藤井昭太さん（大阪府）が、『海腹川背・旬』オールクリアタイムで58秒81を叩き出した。記録はビデオでも確認ずみだ。



■『FFⅦ』スノーボード（初級・特C）タイムアタック／船川育子（奈良県）53"148

■『サンダーフォースV』ノーマルゲームでのスコアアタック／幸正崇（埼玉県）834,729,345点（難易度Master、RVR01E使用）

■『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』バトルモードでのオールクリアタイム／吊しちゃうぞ（香川県）4'0"13（サザビー使用）

■『彩のラブソング』スタークラッシャースコアアタック／高橋幸夫（福島県）1,314点

★そのほかの記録募集情報●「スパイロ・ザ・ドラゴン」で、ボーナスステージ（タイムアタック）のベストタイムを競う。記録は各ボーナスステージそれぞれ別に集計。ハガキには「スパイロ」と明記して「選択ステージ／タイム」を書こう。しめ切りは5月20日消印有効まで。●「天誅 忍凱旋」の「関所を越えろ」と「悪の奉行を討伏せよ」で忍術皆伝での両ステージ合計タイムを競う。ハガキには「天誅忍凱旋」と明記して「合計タイム／各面のタイムと使用キャラ」を書こう。しめ切りは4月20日消印まで。※どちらも記録確認はメモリーカードで行う。

オリジナルグッズ披露宴

『FFⅧ』のキーホルダー

集蒼龍（東京都）

こちらは人気沸騰中の『FFⅧ』の人気キャラ、スコールとリノアをモデルにしたキーホルダーだ。ラミネート加工された綺麗な絵に、ホルダー部分の金属、ベルなどが付けられて、オシャレ度もバツグンの作品に仕上がっている。作者の隼蒼龍さんによると、ペンチ2本を使ってベルをとり付けるのに、かなり苦労したとのこと。

参加希望者は左の欄外を見てね!!



◀スコールがモデルのキーホルダー。シビれるほどに、カッコいいぞ。

◀こちらはリノアのキーホルダー。その可愛らしさには胸キュンなのだ。

希望者にプレゼント

左のキーホルダー2つを、それぞれ希望者1名にプレゼント。欲しい人はハガキに「郵便番号・住所・氏名」と「欲しいキャラ名」を書き下の係まで。

応募先▶コロシアムグッズ提供係
しめ切り▶4月22日消印有効

グッズプレゼント獲得優先券の案内

正式募集種目の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券はグッズ応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選させてもらえる、便利なアイテムなのだ。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法・PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「氏名、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。採用者には、もれなく粗品をプレゼントさせてもらうぞ。

正式募集の紹介　キミの情熱もこのコーナーにぶつけてみよう!

記録申請の方法　記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請時の注意点　同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

申請ハガキのルール　原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール　記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため〝編集部から通知があった場合のみ〟申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらうぞ（確認後に返却する）。詳しい送り方などは通知のときに説明するのでご安心を。

募集中　ウンジャマ・ラミー

ルール②　通常モードで、全7ステージ別にハイスコアを競う。アレンジも使用OK。手元のメモリーカードに、申請スコアのリプレイをセーブしておくのもお忘れなく！

申請記録　『ウンジャマ・ラミー』と明記して「選択したステージ／スコア」を書こう。1枚のハガキに複数のステージの記録を書かないよう注意。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶5月20日消印有効

募集中　テイルズ オブ ファンタジア

ルール　「GROOVYアーチェ」（ミニゲームのSTG）でハイスコアを競う（2Pプレイは禁止）。なお『TOP』では読者オリジナルルールの記録も大々的に募集中だ。

申請記録　『TOP（GROOVYアーチェ）』と明記して「スコア」を書こう。女性や小学生の参加者も大歓迎なので、奮って参加してみよう。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶4月20日消印有効

募集中　クラッシュ・バンディクー3

ルール②　タイムアタックモードの10面、14面、18面、24面、30面で、それぞれのステージ別にベストタイムを競う。細かい制約はとくにないので、自由に攻略を練ってみよう！

申請記録　『クラッシュ3（ルール②）』と明記し「選択したステージ／タイム」を書こう。1枚のハガキで複数のステージの記録を送らないよう注意。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶4月20日消印有効

募集中　R4 RIDGE RACER TYPE4

ルール④　「タイムアタック」の逆走コースを除く全コースで、通常車種、デビルカーそれぞれ別にベストタイムを競う（ルール①〜③と同ルールは除く）。具体的な募集種目（13種目）を再確認したい人は、Vol 100のP 143をチェックだ。

申請記録　『R4（ルール④）』と明記し「参加部門（選択コース＆通常カー部門なのかデビルカー部門なのか）／トータルタイム／わかればラップタイム／使用車種（車名とチーム）／使用コントローラ」を書こう。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶4月20日消印有効

募集中　トゥームレイダー3

ルール　「ララの家」の「アスレチックコース（遊び方についてはVol 100のP 196参照）」と「レースコース（Vol 101の裏技ページ参照）」で、それぞれのベストタイムを競う。

申請記録　『トゥーム3』と明記して「選択コース（アスレチックコースなのかレースコースなのか）／タイム」を書こう。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶4月20日消印有効

この種目だけの特別賞品

「アスレチック」優勝者には、ビニール製の置物（右）を、また「アスレチック」2〜3位と「レース」優勝者には、マグカップ（下）をプレゼント。



DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生　中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般　上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…　（掲載予定：4月20日消印有効まで▶Vol.109で発表）

〒101-8305　（株）メディアワークス　DPSコロシアム係まで

報酬　参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

4色奴隷

Colorの奴隷

〒101-8305（株）メディアワークス「4Cど」係

なんといっても春ですし。カラーがいい感じでしょう。CGもありますし。





◀山形県　きりま水樹さん　いつ来るんでしょうねぇ？　まあ、良い作品になるのは間違いないと思うんですが……。



◀和歌山県　太一さん　フワッと浮き上がる月夜の魔女。願いと引き替えに命を奪われそうです。魔女ですし。



▲大阪府　東本夕夜さん　戦いは……どこから始まるんでしょう？　また心の戦いになるんでしょうか？　つらそうです。

▶北海道　気分屋さん　ウィル編の方がなんというか味があっていいですよね。なんとなく彼の性格もいい感じですし。



▶神奈川県　南雲くーさん　ありがとうございます。この業界、先は判らないですけど……二百、三百号と続くようにガンバリマスです。





▲茨城県　CUSTOMさん　いい笑顔です。というか、コレが彼らなんですよね。戦いは……やはり本意ではなかったのでしょう。

▲北海道　十二郎さん　本当は傷だらけで……ケアルなんかじゃ回復しないような。切っ先も刃こぼれでボロボロで、鎬の手入れをしながらの連戦。1戦闘毎の気合いの入れ直し。残るのは骨を断ち折る鈍い感触。リアルな戦闘は厳しいです。

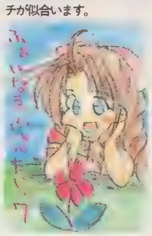


◀岩手県　瀬田戒里さん　着替え。まあでも主人公クラスが着替えしちゃうと誰が誰だか判らないんですよね。十二両方あります。



◀山形県　週末の怪人さん　虚ろな目はナニを見たんでしょう？　ブツブツと呪文を唱えながら無意識のうちに戦闘をくり返す……キビシイです。

▼山口県　ゆうきるりさん　彼女はこういうホノボノタッチが似合います。





▲奈良県　藤本明斗さん　身近にいたら怖いですよね。笑ってるのに残酷で。

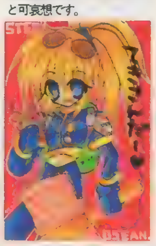


◀高知県　サハライワリさん　デジコミ＋格闘。新ジャンルですよね。



◀栃木県　鷹屋さん　なんかいいですよね。こういうの。楽しそうです。

▼神奈川県　龍花月さん　あの装備はやられた敵がちょっと可哀想です。





▲京都府　ゆず21号さん「アレンジも良いですが、次回作に期待ですよね。

◀福岡県　望月きりかさん　んが！　ですよね。というか、彼女の健気さにはなかなかグッと来るモノがあります。「忘れない」のもいいですけど……。



▼茨城県　みなみ流水さん　前回も今回もなにも知らないで108星を集めるのはかなり大変ですよね。今回は特にあのED……泣けてきます。



▶群馬県　月の柩さん　輪廻転生の運命に逆らわず……ただ愛し続ける。それは……なんていうか……大変そうです。いやゲームだからと言われてしまえばソコまでですけど……人間ってスゴイなぁって。



▼神奈川県　龍百蓮さん　真祖ですからね。血統がモノをいうらしいですから。





▲千葉県　翔烏さん　彼ら登場の本格的なＲＰＧもやってみたいような。

▼大阪府　双葉屋酒店さん　ガンバってニーナを守ったリュウにありがとうのチュですね。小さいときから始まって、大人になっていく、成長するタイプのシナリオは、なんというか……親になった気分でいい感じです。自分では……ないんですけどね。



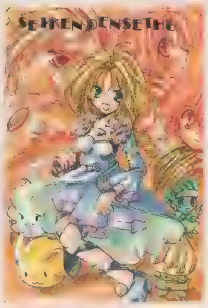
◇カラーイラストの基本　このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①　えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ　イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ　掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③　掲載されるとポイントが加算　ルールは119ページのＰＳの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号120ページ参照。④　封書もＯＫ　奴隷



▲大阪府　葉月あおりさん　高校合格おめでとうございます。彼、妖しい親父じゃなくてよかったですよね。原作だと、天間星　公孫勝はなんちゅーか強いけど変わり者で……って、あ…同じかも。



▶岩手県　ののきさん　彼女の存在はなんていうか、ジョウイにはどんな感じだったんでしょう？　自分のために命をかける者とかけられた者の苦しみ。戦争です。



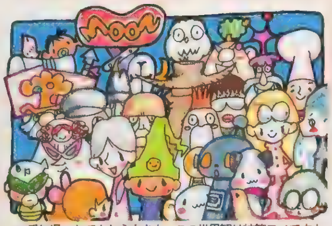
◀東京都　野々海ちなさん　来ましたね、ついに。あのコマゴマしたノリがPSで楽しめるのはうれしいですねぇ。多人数プレイも楽しそうです。

▼秋田県　リョウ.Fさん　ハッキリいって3DRPGの最高峰と言われたSS版より戦闘などのアクセスは遅いです。でも、PS版ならではの魅力もイロイロとあって、やはり、名作は名作です。





▲大阪府　昭直利さん　キツイ能力ですよね。スナイパー。何日でもその場で待機って……当然、トイレはその場でたれ流しですよねぇ。そんなことで動いていたら任務達成できなさそうですし。



▲愛知県　おてんとう虫さん　この世界観は特筆モノですよね。次回作『UFO』は……どんな作品になるんでしょう？



◀群馬県　月の柩さん&櫻さん　鳥もよってくるでしょう。聖母様ですし。ネズミも。



◀徳島県　長尾叶矢さん　マダム銀子との関係は……若い頃とか……なんですかねぇ？　『デビルサマナー』につながるとか？



◀千葉県　桐生新さん　楽しそうです。残酷さんばかりですけど。モリガンの脳天気ぶりもなんかステキです。



◀千葉県　有野理樹さん　彼女たちの未来には祝福が待っているといいんですけど。もっと活躍して欲しかったベスト1です。



◀千葉県　きりんれもんさん　融通の効かなさは筋金入りです。でも偉いのは自分の中の騎士道を貫いたこと。なかなか出来ません。



◀東京都　スティーブンさん　彼は……この3年間でナニを見たんでしょう？



◀秋田県　花火綾さん　ギターを持てば、バリバリなんですから。パラッパとの共演もありますし。



◀大阪府　ワイルドDJさん　タマネギ先生は今回も（いや今回の方が）大活躍ですよね。



◀鳥取県　ねこ香織さん　彼の無鉄砲でがさつだけど、素直な気持ちは見ていて気持ちいいです。助演キャラとしてはかなりいい味出してますよね。最初はタダの拳野郎だったんですけど。こういうイカスキャラのおかげで、主人公たちが生きてくるワケです。ラブラブですし。



◀三重県　ういっちーさん　かなり悲しい運命ですよね。この2人。何のフォローもないし。愛に生きてましたけど……。



◀東京都　ばらスィーさん　なんというか、風神雷神とサイファーの関係、見ていて気持ちが良かったですよね。



▲愛媛県　日向ラジヲさん　ヒトデハナイモノ。ソレ同士の戦いは激しくなって当然です。もう少しゲームとして奥が深ければさらに良かったんですが。ムービーはメチャメチャキレイだったんですけどね。

CGでバッチリ！

CGコーナー新設！　電脳絵画はココまでどうぞ！　増刊Dでも募集中。CGはオリジナリティを出すのが難しい画材です。イロイロ試して頑張ってみてください！



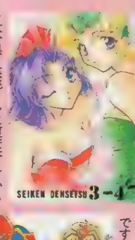
▲東京都　あおいさん　彼のヨワヨワで女好きな性格は個性としてバッチリ。帽子を取った髪の毛が気になります。

▼神奈川県　欅炯さん　お金を貯めて買いましょう。そうしましょう。というか、そうしないと。CGはそういうモノです。



移植化計画

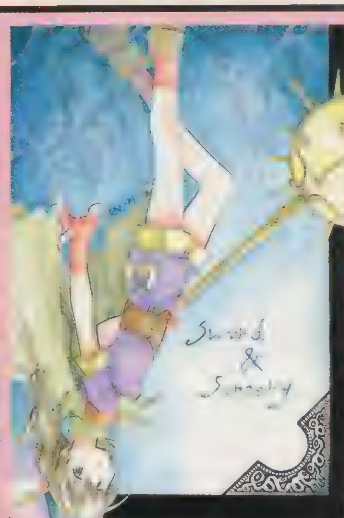
移植希望のハガキは、ここで紹介中です。他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品はここ！



▶大分県　英桃さん：新作来ますからソレでしばらくは満足しましょう。満足できるデキになる……ハズ。



◀神奈川県　亜葵さん：キャラは可愛いんですよね。できれば新作で……。



▲熊本県　緑鳥さん　ノリがもうメロメロな感じですからねぇ。3DOではアクセスが重くてアレでしたが……PSならいい感じになるハズなんです。戦闘もポリゴンですし。

系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG　CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。あて先：〒101-8305 ㈱メディアワークス「4Cど」係

4月の新刊 4月10日発売

電撃文庫

電撃G's文庫

早く会いたい!「エリー」の魅力が小説でも全開!!

エリーのアトリエ ①
～ザールブルグの錬金術士2～

工藤 治 イラスト/山形伊佐衛門 定価:本体550円+税



電撃G's文庫
「マリーのアトリエ ザールブルグの錬金術士」
「エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～」
プレイステーション用ソフト(発売元/ガスト) ドラマCD(発売元/ムービック)

それは忘れられない出来事……。あなたを振り向かせたい!



イラスト/コナミ・オフィシャル(ときめきメモリアル④)

ときめきメモリアル® ④

花田十輝・あおしまたかし
イラスト/コナミ・オフィシャル
定価:本体540円+税

セガサターン用ソフト 好評発売中!(発売元/データム・ポリスター)

ルームメイトW 優子とかおりの場合

紺野たくみ イラスト/丸藤広貴 定価:本体510 円+税

電撃文庫

黄金峡を目指して、新たなる冒険が始まる! 小説版最新刊登場!!

黄金伝説クリスタニア

著/栗原聡志 原作/水野 良 イラスト/末弥 純
定価:本体490円+税



イラスト/末弥 純(黄金伝説クリスタニア)

今度のヒロインは眼鏡っ子だ!

星くず英雄伝⑥ ひとかけらのレイディ

新木 伸 イラスト/平井久司 定価:本体570円+税

大人気コミックをアニメの脚本家自ら小説化!

EAT-MAN 殺しの遺伝子

真下耕一 イラスト/村田俊治 定価:本体550円+税

電撃hp

読者と作家をつなぐインタラクティブ・コミュニケーションマガジン

Vol.2 好評発売中! A5判 定価:本体900円+税

豪華ラインナップすべて書き下ろし!

大特集:G's文庫/
上遠野浩平「夜明けのブギーポップ」/
大倉らいた「ハッピィ・サルベージ」ほか

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社特販部)
内容に関するご質問▶03-5281-5207(メディアワークス電撃文庫編集部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

電撃PS104号 特別付録

MEMORY CARD SEAL

春の新作ソフト SPECIAL

◆：文字タイトルシールは台紙シールに貼って色々なセーブデータの入っているメモリーカードに使うと便利です。

NOëL3	カルドセプト	サガ フロンティア II
電車で GO!2	DRAGON MONEY	ソウルハッカーズ
装甲騎兵ボトムズ	モンスターコンプリワールド	幻想水滸伝 II
RISING ZAN	Racing Lagoon	輝く季節へ
子育てクイズもっとマイエンジェル	サーカディア	おみせ de 店主
スパイロ・ザ・ドラゴン	アンジェリーク	ワールドスタジアム3
聖少女艦隊バージンフリート	ファイナルファンタジーVIII	バストアムーブ2
マリオネットカンパニー	天誅 忍凱旋	DDR
胸騒ぎの予感	DEVICEREIGN	スーパーロボット大戦
あすか120% FINAL Burning Fest	ワールド・ネバーランド2	ナース物語
RPG・DATA	SILENT HILL	悠久のエデン
AVG・DATA	FFコレクション	東京魔人學園
恐怖対抗印	ウンジャマ・ラミー	サイバーオーグ
絶対無敵消去不可	新世紀GPXサイバーフォーミュラ	羅刹りの剣
現在プレイ中DATA用	To Heart	有限会社 地球防衛隊





電撃PlayStation　104号　特別付録　メモリーカードシール　コピーライト表記

電撃 PlayQuestion

プレイクエスチョン

1999 HOW TO WIN

毎回たくさんの最新ソフトをズバッと攻略し、あなたの心のモヤモヤをシュワッと一気に解決するこのコーナー。ゲームに行き詰まったときや、自分で攻略するのが面倒くさいときは、このプレイクエスチョンを読みましょう。

ウンジャマ・ラミー

今回は、『ウンジャマ』の生み&育ての親である、松浦氏に直接聞いた攻略のポイントを大紹介。友だちと対戦で燃えている人は要チェックだ！

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

高得点を狙うのならぜったいクールプレイやフィーバープレイだけど、その状態になるとステージの曲や先生のボーカルが聴けないので、プレイしていてあまり楽しくない。やっぱりこのゲームは、ギリギリクールプレイにならない程度にアドリブをきかせて、カッコよくプレイするのが一番おもしろいぞ。　（ウサギのゴー）

発売中 ACT	▶¥5,800　▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可

プロデューサーに聞く『ウンジャマ』攻略のコツ！

"とにかく連打"はダメ！

――『パラッパ』のときはひたすら連打でクールになりましたが、今回は？

松浦氏（以下M）：基本のシステム的には『パラッパ』とそんなに変わっているわけではないんですが、今回は連打に対する評価を厳しくしてあります。例えば、イモムシのピラー婦長が出てくるステージ3なんかは、「◎◎◎◎◎◎◎」のところで途中のボタンを押さずに「◎、◎◎、◎◎」といったように、逆に指定されたボタンの数より少なく押して、ちょっとタメる感じのほうがクールになりやすいですよ。

ええっ！　マジっすか!?

――エフェクターとピッチベンドという要素がありますが、これもクールプレイには効果的なんですか？

M：実は、エフェクターとピッチベンドは得点にはまったく関係ないです。

――ええっ！　マジっすか!?

M：マジです（笑）。でも、エフェクターやピッチベンドをちゃんと使いこなしたプレイというのはかなり難しくて、例えばワウなんかは、アナログスティックで動かしながらボタンを押さなければならないので、かなり高度なテクニックを要求されます。

おまけに、ピッチベンドもR1とR2を間違えて押す人が多かったもんで、そのへんを配慮してこれらの要素はオマケ扱いにしたんです。でも、この2つを使いこなしたプレイはカッコイイですよ。僕には無理ですけど（笑）。

フィーバープレイは休符が重要

――クールプレイよりもさらに上の、フィーバープレイのポイントについて詳しく教えていただけますか？

M．例えばロード中の画面でチョコレートが出てくるときがありますけど、あのチョコレートに書いてあるコマンドをクール状態のときに入力すればいいんです。あのコマンドは必ず8個×6行になっています。あの8個のボタンを2拍の間に入力すればいいわけです。◬からはじまるコマンドが決まると、◬がフィーバー状態になって、あとは◬を押すだけで得点が加算されていくようになってます。ただし、そこから4小節の間にまたコマンドを入力していかないとフィーバー状態は解除されちゃいますから注意してください。

――でも難しいですよね。

M：コマンドが入りにくい理由の1つとしては、休符（ボタンの指定のない「・」の部分）をちゃんと休んでいないというのが多いですね。特に最初に休符があるコマンドは、その部分をちゃんと休んでから入力を始めないといけませんから。

対戦モードのCOMはカッコイイ！

――今回、COMとの対戦モードをプレイしていて感じたんですが、COMはかなりクールなプレイをしますよね。

M：そう！　あれはうまいですよね。実はあのプレイデータは、僕がすごく信頼しているミュージシャンがいるんですけど、そいつが1人で作っているんです。工学部系の大学院に行っているミュージシャンなんですけど、数学的なことを理解できて、なおかつアグレッシブなギターを弾けるという人間で（笑）。彼のデータ入力のために専用の開発ツールを作ったりもしたんです。もう、おかげでものすごい量のデータが用意されてますよ。

――レベル4くらいになるとCOMのプレイに聴きほれちゃいますよね。

M：得点的にはこっちのほうが上なんだけど、音楽的にはこっちのほうが…。なんて1つ1つの曲をチェックして、カッコよくて得点が高いものを選んだので本当に参考になると思います。

点数を決めるだけならもっとコンピュータまかせでできるんですけど、どの曲がカッコイイかなんて、人間が聴かなきゃわかんないですからね。かなり脳みそがよじれる作業なんですけど、やってる最中に「この仕事が終わったらオレは人間的に成長してるんだろうな」って、マジで思ったもん（笑）。

――ありがとうございました。さっそく帰って『ウンジャマ』プレイしよう！

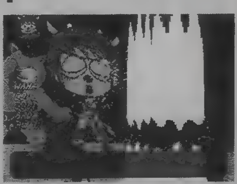


『ウンジャマ・ラミー』プロデューサー
松浦雅也氏
MATSUURA MASAYA

1961年6月、大阪生まれ。1985年に音楽ユニット「PSY・S（サイズ）」でレコードデビュー。その後マルチメディアソフトを多数発表したのち、1996年12月にプレイステーションソフト「パラッパラッパー」をプロデュース。

クールからフィーバーに入るには？

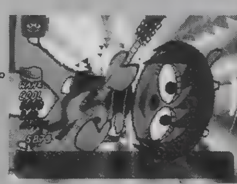
先生のお手本の演奏を無視して、カッコイイアドリブをキメていると、先生なし状態のクールプレイに突入する。さらに、ステージセレクトで好きなステージを選択したときの、ロード画面中に表示されるコマンド（上から順番に並んでいる1行ごとのフレーズ）をクールプレイ中に入力すると、フィーバープレイに突入することができる。ポイントは、コマンドをそのステージのリズムに合わせて入力することと、休符の部分をちゃんと休んで入力すること。なお、全ステージのコマンドはVol.103（102ページ）で紹介しているぞ。



▲ちなみに、1度クリアしてないとフィーバーにはならない。

さらに高得点を狙うには？

クール状態と比べて、フィーバー状態の得点の入り方はものスゴイので、高得点を狙うにはこのフィーバー状態をいかに持続していくかが重要になってくるぞ。例えば、ステージ3で「・◎◎◎◎◎◎・」のコマンドを入力し、フィーバープレイに突入。あとはリズムに合わせて◎ボタンをタイミングよく押しつつ、4小節の間に同じ「・◎◎◎◎◎◎・」のコマンドを再び入力する。つまり、コマンドを入力し続けていかないと、フィーバー状態が解除されてしまうのだ。ちなみに、得点はどのステージも32,767点でカンストする。



▲でも高得点を狙った演奏と美しい演奏は両立しないケースもある。

RISING ZAN
~THE SAMURAI GUNMAN~

爽快感抜群の3D・ACT『ZAN』。攻略第1回目となる今回は、ゲームの基礎からステージ攻略まで、各ポイントを徹底サポートするぞ!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

初音はいいなぁ～。斬よりも強いし、格好イイし、もう言うことなし！ しかも、初音でプレイするとストーリー展開や演出がところどころ違ったりして、ハマれること請け合い。最近では初音ばかり使っているものだから斬の存在感が薄くなっているような…（笑）。まあ、それぐらい楽しいので、ぜひ試してくださいな。（こいわ）

発売中 ACT	▶¥5,800 ▶ウエップシステム
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

とっておきの裏技&攻略ポイントを一気に紹介!!

今回は、中盤5ステージまでのステージ攻略をメインに、戦闘の基礎からヒーローバッジを入手するための攻略法を徹底的に紹介!! このヒーローバッジは初音でプレイする際の出現条件にもなっているので、かなり重要だぞ!!

また、P.110では、「ZAN」に関する3つのウラワザを大公開！ こちらも必読の内容なのだ!!

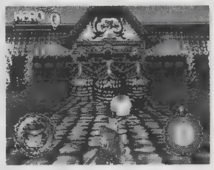


▲常にハッスルタイム状態になるウラワザなどがある。ぜひ1度試してみよう！

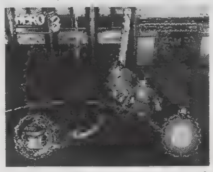
効率よく敵を倒すための基礎ポイント

POINT1◉攻撃は最大の防御！ 一気に攻めて反撃のスキを与えるな

ボタン1つで敵の攻撃を防ぐことができるガードはすごく便利。だが、ガードするごとに体力が少しずつ減っているのに気付いたかな？ あまり多用していると、気付いたときには体力が0になる直前なんて状況におちいることも…。敵の攻撃はできるだけ回避するように心がけ、攻撃される前に敵を倒してしまおう。その際、接近戦が得意な敵には銃で、銃や手裏剣などの飛び道具を使う敵には刀で応戦するのが基本。敵が苦手とする戦法をいち早く見極めて戦うことが重要だ。



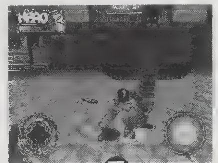
▲敵が飛び道具を使ったらタイミング良くコマンドを入力して弾き返そう。



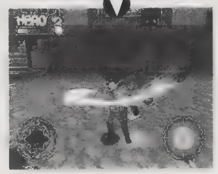
▲敵の攻撃はサイドステップで楽に回避できるぞ。指に覚えこませておこう。

POINT2◉必殺技の無敵時間を有効に活用するべし！

すべての必殺技は、発動する瞬間に少しだけ無敵時間が発生する。敵の攻撃に合わせて必殺技を繰り出せば、攻撃を回避すると同時にダメージを与えられるぞ。これを繰り返せばボスも楽勝！ 特に必殺技のなかでも「怒雷武斬」は1発の威力が高く、連続でヒットするので、おすすめだ。また、ターゲッティングは銃だけでなく、通常攻撃や必殺技にも応用できる。敵に照準を合わせて攻撃を繰り出せば、自動的に敵のいる方向へと向きが修正されるので、ぜひ活用しよう。



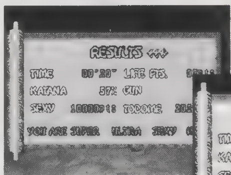
▲敵の攻撃がヒットする直前にコマンドを入力して必殺技を発動！

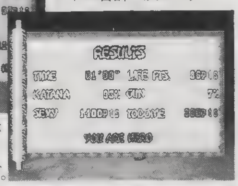


▲見事、敵の攻撃をすり抜けてダメージを与えたぞ。

ヒーローバッジをGETするための秘訣を伝授!!

先にも述べたように、今回3つの裏技が判明！ そして、そのうちの1つが、サブキャラクターである初音でプレイできるという裏技だ。だが、それにはヒーローバッジを12個以上集めなければならない。そこで、ここではヒーローバッジを集めるコツをポイントごとに大紹介するぞ！ 以下の3つのポイントを参考に、ぜひとも初音でプレイしてほしい。



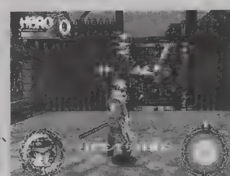


▼クリア後の評価は、リザルト内の各項目の評価ポイントの合計で決まる。

▲ステージ終了後の評価が「SEXY HERO」以上だとヒーローバッジがもらえるぞ。

刀と銃をバランス良く使おう！

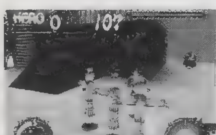
ステージクリア時に表示される刀と銃の使用率は[100-(刀と銃の使用率の差)]という計算式でポイント化され、評価に反映される。片方の武器を集中して使うと、そのぶんのポイントがマイナスされ、バッジをもらい損ねる要因となるぞ。武器はバランス良く使おう。



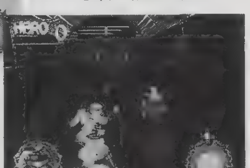
▲刀と銃の使いどころをしっかり見極めよう。

POINT1◉最短時間&最小ダメージでステージクリアせよ！

バッジを獲得するための要素として、まず最初に注意すべきなのがクリアタイムと残り体力。できるだけダメージを受けずに短時間でクリアし、より多くのポイントを稼ごう。そのためには各ステージのマップ構成を把握し、最短ルートを進むことが大切。また、必要最小限の敵だけを倒すことで時間をかなり短縮できるぞ。戦闘では上記の基礎ポイントを参考に敵を倒して、ダメージを最小限に抑えよう。



▲何度もプレイしてマップ全体の構造をしっかり覚えておこう。



▶邪魔な敵は無視して、どんどん先に進もう。これが時間短縮の秘訣。

POINT2◉効率の良いSEXYポイントの稼ぎ方

SEXYポイントが一番大きいのは、5連コンボの最後の一撃で当てて、なおかつその一撃で敵を倒す行動だ。ただしこれは難しいので、おすすめは敵の飛び道具を弾き返すこと。弾く、弾き返しながらダメージを与える、弾き返しながら敵を倒す、のいずれでもポイントが得られるぞ。ほかにガードをせず、またダメージを受けずに連続（7回まで）で敵にダメージを与えてもポイント。覚えておこう。



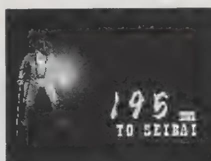
▲5連コンボは、最後の一撃が当たるだけでもポイント。



▲弾き返しは有用。飛び道具を使う敵の攻撃は、積極的に弾き返せ!!

POINT3◉必殺技を交互に繰り出しポイントUP！

ボスを倒したあとのトドメ（斬斬舞）では、一気にポイントを稼ぐチャンス！ 繰り出した必殺技などの種類に応じてポイントが加算されるぞ。ただし、同じ技を繰り返し使っていると、ポイントが徐々に減少してしまうので要注意。必殺技を使う順番を考えて、効率よくポイントを稼ごう。なお、通常攻撃で加算されるポイントはかなり低いので、必殺技だけを使うように心がけよう。



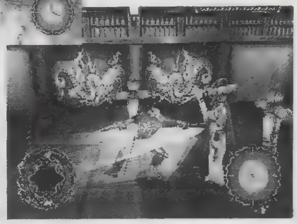
▲全力ですべてのボタンを連打！ 少しでも斬斬舞の時間を稼ごう。



▶それぞれの必殺技を一定の順番で繰り出すのがもっとも理想的。

ステージ1～5までの難所をピックアップ攻略





▶ステージが進むほど強い敵が出現！ ちょっとした油断が命取りになる。▲ほとんどのステージに罠が仕掛けられているぞ。用心しよう。

各ステージに待ち受ける強敵や特殊な罠の数々。これらの難関を突破するのは意外に困難で、苦労している人も多いことだろう。そこで、ここではステージ5までの特に難しいポイントをピックアップして攻略していくぞ。さらに、各ステージのボスを楽に倒す方法も紹介していくので必ずチェックしておこう。また、記事の内容から各ステージの特徴を把握して、できるだけ多くのヒーローバッジを獲得するために役立ててほしい。

「漢イベント」に注意!!

ステージ2を除くすべてのステージには、「漢イベント」が用意されている。このイベントをクリアできなかった場合は、かなりの大ダメージを受けることになるぞ。いきなりイベントに突入するステージもあるので、いつでも全ボタン連打できるようにあらかじめ準備しておこう。



◀バッジを獲得するためにも失敗は許されないぞ。

STAGE 1 火蓋

このステージはいわゆる小手試し。マップの構造も単純で敵もさほど強くないので、簡単にクリアできるぞ。途中で大砲の中に入るという場面があるが、正解は左側の大砲。右側の大砲の中に入ると酒場まで飛ばされ、敵に囲まれるので絶対に間違えないこと。また、その先には人力で動く回転式の火炎放射器、「渦潮」が待ち受けている。渦潮の上にいる2体のザコを倒せば先に進めるので、炎をジャンプで回避しながら銃で倒そう。あとは、ボスのいる部屋まで一直線だ。





▼ザコと言えども集団になるとやっかい。一気に倒そう。

▲木箱などのなかに入っているアイテムを見逃すな！

対ボス戦攻略! ヤマブシー

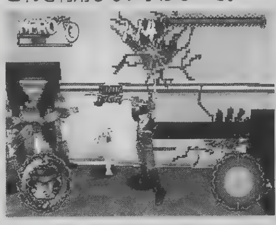
ボスがゴンドラに乗っている間は銃でのみダメージを与えることが可能。ボスの体力を半分以下まで減らすとボスが地面に降り、回転しながら主人公に襲いかかってくるぞ。一定時間が経つとボスの動きが止まるので、そのときが反撃のチャンス！ ボスが攻撃体勢に入る直前まで攻撃して、一気にダメージを与えよう。あとは、この繰り返しで楽に倒せるはずだ。



◀動きが止まったら、必殺技を連発

STAGE 2 街道

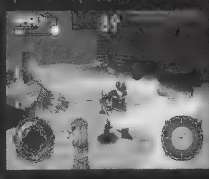
このステージでは、ボスがマップ中央の時計台に着くまでに倒せばクリアとなる。だが、ボスの周りには常にザコ敵がいて、主人公に襲いかかってくるぞ。彼らは、いくら倒しても無限に出現する。そのため、ザコには構わずボスを集中攻撃するのが得策だ。ザコを倒してある程度ヒーローポイントが溜まったら、ハッスルタイムを発動。必殺技の連発で一気に倒してしまおう。また、マップの各所にミサイル弾などのアイテムが隠されているので、これを利用しない手はないぞ。



◀マップ内には人質が2人いるぞ。助けてヒーローポイントを溜めておこう。

対ボス戦攻略! キバクノスケ六号

このステージのボスはこれといった特徴もなく、簡単に倒すことができる。一定のダメージを与えると攻撃してくるが、ボスから離れるだけで回避できるので、問題ないはずだ。ただ、ボスが時計台に到着するとゲームオーバーになってしまうので、決して油断はしないこと。悠長に戦う余裕はないので、必殺技を連発して速攻で倒してしまおう。

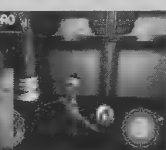


◀周りのザコ敵は刃裏斬で一掃しよう。

STAGE 3 朱門

このステージの最大の特徴は、中ボス戦が2回あること。建物の内部はいくつかの部屋にわかれており、ハラダシー→ナデシコーの順番で戦うことになるぞ。まず、ハラダシー戦だが、この中ボスは2体同時に襲ってくるのがやっかい。攻撃手段は単調なのだが、攻撃力が非常に高いので絶対に攻撃を受けないように注意しよう。ナデシコーは、飛び道具を得意とするので、接近戦に持ち込むと有利。ただ、ダメージを与えるとワープするので、次の出現場所を瞬時に見極めることが重要だ。





▼ハラダシー戦のあとに「漢イベント」があるぞ。要注意！

▲建物のなかにはアイテムがいっぱい。くまなく調べよう。

対ボス戦攻略! スモウチャンプ

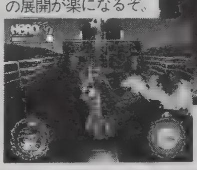
スモウチャンプは攻撃力が高く、技も多彩。遠く離れると張り手や火炎放射などで攻撃してくる。しかも、ボスの肉体が鋼に変化しているときは無敵。特に銃で攻撃しようとすると、必ず無敵状態になるのだ。そこで、おすすめなのがボスの背後に回り込む戦法。ボスが攻撃する瞬間にサイドステップで背後に回り込み、必殺技で攻撃。これを繰り返せば楽に勝てるぞ。

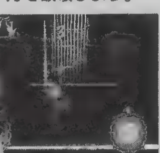


◀無防備な状態を狙ってどんどん攻撃しよう。

STAGE 4 爆走

このステージは全9車両で構成されており、各車両にはさまざまな罠が仕掛けられている。そのなかでも、特に注意してほしいのが3車両目。入口付近のスイッチを踏むと、縦横に動く電磁波が発生し、触れるとダメージを受ける。しかも、制限時間内に脱出しないと何度もやり直すことになるので、タイミング良く回避して先へ進もう。また、4車両目と6車両目の罠は、四隅にある装置を破壊すると次の車両へ進めるぞ。上から降りてくる鉄球を走りながら回避して、刀で破壊しよう。





▼火炎放射器からさきに破壊するとあとの展開が楽になるぞ。

▲うまくタイミングを計って、ジャンプやダッシュで回避！

対ボス戦攻略! ナグルン

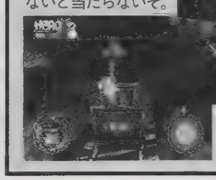
このステージのボスは攻撃力が高い。そのかわり移動スピードが遅く、攻撃を回避しやすいので、防御面は気にせずにどんどん攻撃しよう。ただ、ある程度ダメージを受けると中央にある装置を使って体力を回復し始めてしまう。放っておくと満タンまで回復されてしまうぞ。何度も攻撃してダメージを与えれば中断させることができるので、よく覚えておこう。



◀怒雷武斬を使えば簡単に倒せるぞ。

STAGE 5 滑走

最初の難関は巨大な門を破壊するイベント。ここを突破するには、まず門の上にある爆弾を銃で撃とう。すると、門の影から敵が現れるので、この敵を倒せば門が通行可能になるぞ。そして、先へ進むとトロッコに乗って滑走するイベントに突入！ うまくスピードを調節して、罠を回避しながら先に進もう。なお、ルート上にはいくつかのルート切替機が存在し、これを銃で撃つとルートを切り替えることが可能だ。基本的にルートを切り替えた方が楽なので、見逃さないこと。



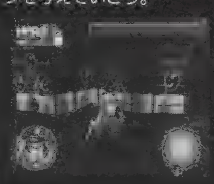


▼切替機に照準を合わせてから銃を撃たないと当たらないぞ。

▲中ボスのオオヅツは飛び道具が強力！ 刀で弾き返そう。

対ボス戦攻略! ショーグン

接近戦、遠距離戦ともに得意とする万能型。しかも、飛び道具から突進系の必殺技まで、強力な技をいくつも使ってくるぞ。だが、そこが攻撃の狙い目。ボスは必殺技を使った直後に必ずスキができる。常に中距離の間合いを保ちつつ、相手の動きを観察してボスが必殺技を使ったらすぐにダッシュ。ヒット＆アウェイで地道にダメージを与えていこう。



◀[illegible]を壊すと[illegible]出現！ 見逃すな。

ラングリッサーⅣ&Ⅴ
〜ファイナル・エディション〜

『Ⅳ』のシナリオを分岐させる方法、そして『Ⅳ』、『Ⅴ』に用意されている隠しシナリオに進むための条件を完全大公開！　戦いはこれからが本番だ!!

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最新作『ファイナル・エディション』の特徴は、ＳＳ版のベタ移植ではないということ。『Ⅳ』のグラフィックやシステムは、進化を遂げた『Ⅴ』のものに作り直されているし、また『Ⅴ』では、新たに難易度設定（ノーマル、ハード）が可能になっている。まだ迷っているなら、これを機会にぜひ挑戦してみてほしい！　（Ｚ佐藤）

発売中 S・RPG	▶¥6,800　▶メサイヤ
	▶MC（Ⅳ　2ブロック／Ⅴ　3ブロック）

シナリオの分岐条件&隠しシナリオへの道 大公開!


隅々まで遊びつくせ!

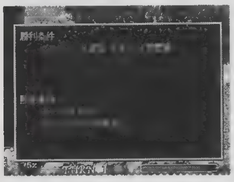
これからプレイしようと思っている人はもちろん、すでに２作品ともクリアしちゃったという人も必見！　今回は『Ⅳ』のシナリオを分岐させる方法と、『Ⅳ』、『Ⅴ』に５つずつ用意されている隠しシナリオに進む条件を同時に大公開。これを参考にプレイすれば、メインストーリーの裏に隠されたエピソードや、爆笑モノの隠しシナリオがバッチリ体験できるはず！　やり残しのある人は、もう一度チャレンジだ。

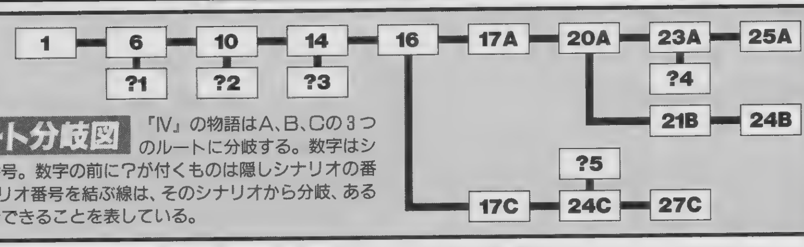
分岐 『Ⅳ』のみに用意されているシナリオ分岐の条件をチェック!

『Ⅳ』のストーリーは、なんと３つのルートに分岐するようになっている。ここでは各ルートに進むための方法と、それぞれのストーリーを紹介していくぞ。

◉分岐条件はアライメントがポイント

アライメントとは、主人公が「光の世界」と「闇の世界」のどちら側に近いかを表すもの。画面に表示されない隠しパラメータで、初期値は100に設定されているぞ。この数値は、勝利条件が敵の全滅以外のときに全滅させると＋１。特定の条件だけを満たし、全滅させずにクリアすると－１といった具合に加減されるようになっている。このアライメントが、シナリオを分岐させる際に大きく影響してくるぞ。確実に分岐させるには、まず下に解説した各ルートへの進み方をチェック！　そこに書かれた条件を把握し、あらかじめ進路を決めてプレイしていくのが良いだろう。


▲シナリオの勝利条件を確認し、アライメントを操作していこう。



ルート分岐図 『Ⅳ』の物語はA、B、Cの３つのルートに分岐する。数字はシナリオ番号。数字の前に?が付くものは隠しシナリオの番号。シナリオ番号を結ぶ線は、そのシナリオから分岐、あるいは進行できることを表している。

※ルート分岐図に書かれたシナリオ番号は、分岐のあるシナリオだけを記入してあります。各、A、B、Cのルートには表記されていないシナリオも存在します。

Aルートに進むには

通常の場合、16から17Aには自動的に進行する。それ以降もAルートを突き進むなら、17Aのオープニングで同盟をどう思うか？　という質問に賛成しよう（またはシェルファニールと、アンジェリナの友好度を109以下にしておく）。ただし17Aまでのアライメントが95以下だと自動的に同盟反対となり、Cルートへと進んでしまうので要注意。また20Aでは、戦闘後に「その女魔導士を信じる」を選べばAのシナリオに進むことが可能。アライメントを上げておけば問題なく進むことができるぞ。


◀20Aでは「その女魔導士〜」の答えを選ぶ。これで、もう障害はなくなる。

物語▶基本となるストーリーが展開

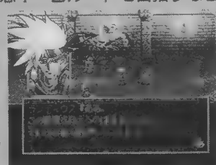
ルートAでは『ラングリッサーⅣ』の物語の軸となっているストーリーが展開する。まずはこのルートをたどって、ストーリーの全体図を把握しておくのがベストだ。

ギザロフ将軍によって連れ去られた義妹レイチェルを救うため、ゴタール村を旅立った主人公のランディウス。数々の苦難を乗り越え、なんとかレイチェルの救出に成功するが、運命の糸に操られるかのように、そのあとも戦いの中へと身を投じていく。闇の王子ボーゼル、混沌の神カオス、さらには宿敵ギザロフ将軍とも剣を交えていくことになるぞ。


▲ルートAをプレイすれば登場人物たちの関係も把握できるだろう。

Bルートに進むには

20Aの戦闘後、Aルートとは逆に「お前を信じるよ」を選択。そして、その後のオープニングイベントで客間に訪問してきたボーゼルの誘いに「停滞はいけない」の答えを選べば21Bに進むことができる（このイベントまでにアライメントが112以上なら、自動的にBルートに進む）。ただし、アライメントが104以下だと自動的にAルートに進んでしまうので要注意！　Bルートを目指すなら、勝利条件が敵の全滅以外の場合でも、積極的に敵を全滅させるように戦いを進めていこう。


▶混沌の力に手を貸すことを誓うランディウス。セリフの変化にも注目！

物語▶魔族と手を結ぶことに!

Bルートでは、なんと闇の王子ボーゼルと手を組み、魔族たちと共に戦うことになる。シナリオ数はほかと比べて少なくなっているぞ。

世界を救うには混沌しかないと確信したランディウスは、カオス復活のために活動する。そして最後にはジェシカの率いる光の末裔たちと戦うことに！


▶ボーゼルの部下として戦うことになる。


▶戦いの果てに、いったい何を見るのか……。

Cルートに進むには

12のオープニングイベントでアンジェリナの問いかけに「どうしてそれを？」を選択し、迷いの森イベントを発生させる。次に13〜15の間にアンジェリナとエミリーを戦わせる。そして17までにシェルファニールとアンジェリナの友好度を110以上に上げておく。その後17で同盟反対を選べばCルートに進むことができる。また、17までにアライメントが95以下なら、自動的にCルートに進むことができる。勝利条件が敵の全滅以外のときに、わざと敵を残した状態でクリアしていこう。


◀17までにアライメントを下げておく方が、比較的楽にCルートに来ることができるぞ。

物語▶独立勢力として戦うのだ

Cルートではどこの勢力にも属さず、己の信念で戦いを繰り広げていくランディウスの姿が描かれる。シナリオ数が最も多く、少ない仲間で戦う場面もあるなど難易度はかなり高め。上級者向けのルートと言えるだろう。

魔族の仲介による同盟に反対したランディウスは、カコンシス王の怒りをかい窮地に立たされる。だがそのカコンシス王も部下の裏切りにあい、討たれてしまう。完全に孤立してしまったランディウスは、己の力を信じ、平和な世界を築くため戦いを繰り広げていくのだった。


▶どの勢力にも属さず、戦っていくことになる。はたして勝利の先には……。

隠しシナリオ 『IV』、『V』にそれぞれ5つずつ用意されている隠しシナリオへの道を紹介!!

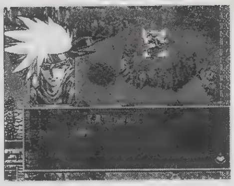
ユーモアたっぷりの隠しシナリオが『IV』と『V』に、それぞれ5つずつ用意されている。ここでは、それらの隠しシナリオに行くための条件を解説していこう。

【ノーマル面セレクト方法】クリアした面のみ選択可能。(『IV』と『V』でノーマルモードを選んでプレイした場合にのみ有効なコマンド)ロードでシナリオデータにカーソルを合わせて、□、上、R１、△、下、SELECT、○。

【ハード面セレクト方法】クリアした面のみ選択可能。(『V』でハードモードを選んでプレイ場合にのみ有効なコマンド)ロードでシナリオデータにカーソルを合わせて、R１、R１、L１、L１、□、左、△、○。

ラングリッサーIV

◉シナリオ?１に行く方法

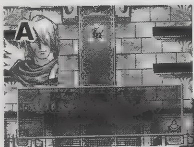


シナリオ？１［ラリオハ温泉紀行～湯気の向こうに…～］に行くには、６での行動が重要。まずランディウスがマップ右上の丘の上にある水たまり（右写真を参照）に行く。そこでお湯を確認したらマクレーンに近づく。すると「温泉へ行きたいか？」と聞かれるので「はい」と答える。その後、仲間全員に接近し同意をもらえばＯＫだ。

▲マップ右上、２段目の丘の上にある水たまりにランディウスが行くとイベントメッセージが出る。

シナリオ?１の物語 疲れを癒やそうと温泉に向かった一行。さっそく男湯と女湯に分かれて露天風呂に行くが、ランディウスは、女湯が気になり始め、そして……。

◉シナリオ?２に行く方法





シナリオ？２［うみにんジム、ただ今生徒募集中］に行くには、９でマクレーンを中央の玉座の前（左写真Ａ参照）に向かわせ「超チケット」を入手。そして10でマクレーンをマップ右下（左写真Ｂ参照）に向かわせ、下に降りる。こうしてからクリアだ。

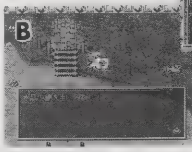
▲マクレーンが玉座の前で「チケット」を入手。

▶マップ右下にマクレーンが行けばＯＫ！

シナリオ?２の物語 秘密のショーに誘われた一行は、巨大な地下空間に向かう。だがそこで待ち受けていたのは、勧誘活動をするアニキたちだった……。

◉シナリオ?３に行く方法





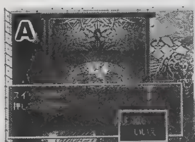
シナリオ？３［闘え村人!?］に行くには14で、まずマップ左下の砦の中にある不思議な装置（右写真Ａ参照）を確認する。次にランフォードを倒し、水晶の鍵を入手する。最後に鍵を入手したキャラが装置の所に行き、作動させてからシナリオクリア！

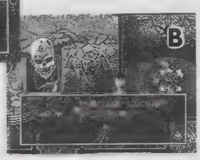
▲砦の中にある装置に近づき、確認する。

◀ランフォードを倒すと水晶の鍵が入手できる。

シナリオ?３の物語 転送装置でたどり着いた場所は、古代魔法文明の頃に造られた空中庭園。一行はワケもわからず人質にされ、その命を村人たちに託すのだった……。

◉シナリオ?４に行く方法





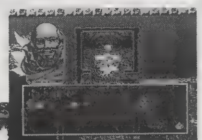
シナリオ？４［超時空放浪ヘイン!! 兄貴・おぼえていますか］に行くには、23Ａで左右どちらかの魔方陣のスイッチを入れ（左写真Ａ参照）、ラングリッサー以外の武器でカオスを倒しわざと復活させる。復活したカオスがスイッチを入れれば成功だ。

▲左右どちらかの魔方陣のスイッチを入れる。

▶カオスが復活するスイッチはランダム！

シナリオ?４の物語 戦闘中に誤作動させた装置のせいで異世界に飛ばされたランディウスたち。そこにはなんと「ラング」シリーズでおなじみのヘインが……。

◉シナリオ?５に行く方法





シナリオ？５［遙かなるバイオレット］に行くには、一度24Ｃをクリアしてから、シナリオセレクトで再度プレイ。そこで退却するアイヴァーを倒し「許す」を選択してシナリオをクリアするのだ。逃げられないように、取り囲んで倒そう。

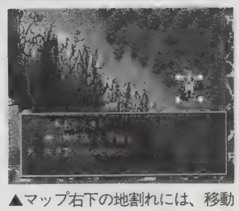
▲１度クリアしてからでないと行けないのだ。

◀退却するアイヴァーを追撃して倒すのだ。

シナリオ?５の物語 自称、天才軍師アイヴァーの策略によってバイオレットに送られたランディウスとリッキー。だがそこには歴戦の強者たちが待ち構えていた。

ラングリッサーV

◉シナリオ?１に行く方法

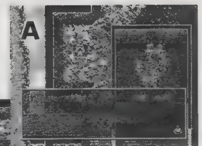


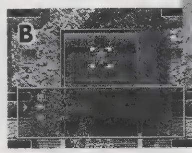
シナリオ？１［特売］に進むには８での行動がポイント！まずマップ右下にあるひび割れた穴（右写真を参照）まで行く。そして「手を突っ込んでみる」の行動を選んだあと「はい」と答える。その後、吊り橋を渡った先に立っている枯れ木のところに行き「はい」と答えてチケットを入手し、クリアすると、隠しシナリオ「？１」に行けるぞ。

▲マップ右下の地割れには、移動力の高いブレンダを向かわせよう。その後、枯れ木の所で券を入手！

シナリオ?１の物語 99年に１度だけ開催されるバーゲンの招待券を手に入れ、シグマたちは会場のある街にやってきた。ライバルたちより先に商品を購入できるか!?

◉シナリオ?２に行く方法





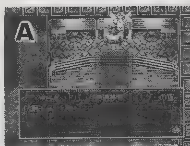
シナリオ？２［唄園］に行くには、15で砦内の４隅にあるレリーフ（右写真Ａ参照）をすべて踏む。そのあと中央の司令官室の一番奥にあるレリーフの前（右写真Ｂ参照）で「横にずらして～」を選択してからシナリオをクリアするのだ。

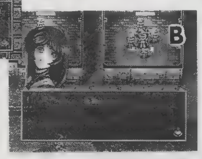
▲砦内の４つのレリーフをすべて踏む。

◀最後に司令官室のレリーフの前に行くのだ。

シナリオ?２の物語 退屈したクラレットの強引な提案により、無料券を持ってカラオケ屋にやってきたシグマたち。しかしそこにもアニキたちが待ち構えていた！

◉シナリオ?３に行く方法





シナリオ？３［対戦］に行くには、19のマップ右上、教会の中にある女神像（左写真Ａ参照）に飛行系ユニットを向かわせ、そこでチラシを入手すれば条件クリアだ。ただしシナリオをクリアした時点でＮＰＣが１部隊でも全滅していると無効になる。

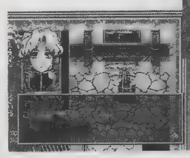
▲女神像の上でチラシを入手するのだ。

▶ＮＰＣを守りつつ戦っていくこと！

シナリオ?３の物語 チラシを見たシグマたちはヴェルゼリアに攻め込む前にボンドバッグのうまゲーに立ち寄る。しかしそこには、あのゴルドリーがいて……。

◉シナリオ?４に行く方法





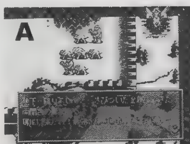
シナリオ？４［兄女］に行くには、26で屋敷にある右上の宝箱からアエネアスの鎧を入手する。その後、アルフレッドが再び宝箱を調べると「地図」を入手することができる。あとはアルフレッドが生存している状態でシナリオを終えれば条件クリアだ。

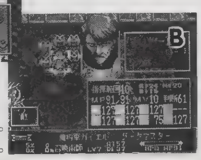
▲まずは１度宝箱を開けて中身をいただく。

◀アルフレッドが再び調べると「地図」が手に入る。

シナリオ?４の物語 屋敷で見つけた「地図」を宝の地図だと信じ込んだ一行は、×印の付いた場所に向かった。そこにアニキたちが待っているとも知らずに……。

◉シナリオ?５に行く方法





シナリオ？５［挑戦］に行くには、34のマップ右上にある扉（左写真Ａ参照）を開ければ条件クリアだ。ただし、この扉は１つ先の35をクリアしていないと開けることができない。シナリオセレクトを使って、２度目に挑戦するときに開けに行こう。

▲扉の場所はすぐに発見できるはず。

▶35をクリアすること。これが扉を開ける条件だ。

シナリオ?５の物語 扉を抜けて地下に降りたシグマたちは、巨大地下空洞にたどり着く。だがさらに驚くことに、そこにはかつての強敵たちが顔をそろえていた……。

ヴァンピール 吸血鬼伝説

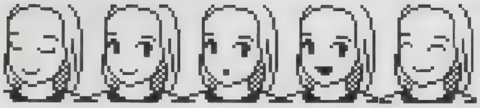
DPS独占攻略!! 『ヴァンピール』のポケステゲーム『ローゼといっしょ♥』。本編のシリアスさを忘れて、ローゼとラブラブな1週間を満喫しよう!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ポケステ対応シールが貼ってあるにもかかわらず「ポケステで遊べないじゃん」って人に大公開! 実は本編を条件付きでクリアすると、アートディンク初! のギャルゲー『ローゼといっしょ♥』が遊べるのです。彼女との新婚生活が楽しめるのですが……この女、かなりわがままです。プレイするときは覚悟しましょう。 (俺)

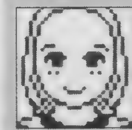
発売中 SLG	▶¥5,800 ▶アートディンク
	▶MC(2ブロック)、PS(15ブロック)

ローゼを永遠に幸せにするため 吸血鬼▶関白~~宣言~~失脚!



本編をクリアした人の中にも、このゲームの存在に気がついていない人も多いはず。そこで今回は、このゲームをプレイするための条件から、ベストエンディングを見るまでの道のりを一挙大公開! クリアには本編以上に根性がいるけど、ポケステを持ってる人は是非プレイすべし!!

WANTED! まずは彼女と結婚しよう!



伯爵令嬢のローゼさん16歳

ポケステで遊ぶためには、ステージ3「ロンドン」に登場するローゼとの親密度を最大値(80)にしておく必要がある。この状態でゲームをクリアすれば、いよいよ「ローゼといっしょ♥」が遊べるのだ。ちなみにローゼがいるのは、ロンドンの北西。ちょうど宿敵デュランの館のお向かいさんなので親密度を上げる途中で戦闘にならないように注意しよう。ちなみに、彼女を仲間にした場合の能力値は以下のとおり。【体力40、筋力50、知力33、魅力99、モラル67】



▲親密度さえ最高なら、ノスフェラトゥにする必要はないのだ。

ローゼと一週間 仕事中でも 授業中でも 約束 APPOINT は守れ!!

ゲームは、基本的に1日につき朝・昼・夜の3回ローゼとの約束を守ることで進行し、「愛情値」を上げていくのが目的。ローゼはこちらの都合におかまいなく、イキナリ「朝6時に起こすね」とか、夜中に「星を見に行きましょう」なんて言ってくるが、ベストエンディングを目指すなら黙ってこれに従うしかない。ここではメインストリームとなるイベントのみ取り上げたが、ローゼのわがまま(?)はほかにもたくさんあるので覚悟しよう。

1日目

ゲーム初日は「8時に起こされる」ところから始まる。朝に起こしてもらうイベントはこの日以降も発生するが、彼女が呼んで(ポケステのアラーム音が鳴る)から1分以内に起きれば愛情値は+3、5分以内なら+2、15分以内なら+1。愛情値を稼ぎやすいイベントなので覚えておこう。

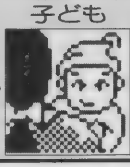
愛のキズナ① 手紙

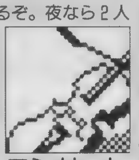
この日もっとも重要なイベントは、昼にローゼに頼まれる手紙の投函だ。このイベントをこなしていないと4日目以降の展開が悪いほうに変化してしまうので必ず出しておくこと。

2日目

1日目に手紙のイベントさえちゃんとこなしていれば、この日は特にすることはない。ただし、することがないといってもローゼを40時間以上放置しておくと自動的にバッドエンドのほうへ流れがかたむいてしまうので注意しよう。昼にローゼと話せば、公園で子どもを見かけて思わずなごんでしまう一場面も見られるぞ。夜なら2人でコンサートへ出掛けるなんて洒落たイベントも発生するのだ。時間をムダにしないように。

子ども

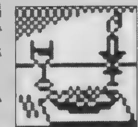


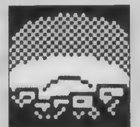


コンサート

3日目

この日の午前中に、ローゼに話しかけると傷ついた小鳥を拾うイベントが発生。これ以降、特に約束のない時間に彼女と話せば小鳥を看病することになるのだ。ちなみに、小鳥はほうっておいても5日目の朝には回復するぞ。また、この日、仕事に出掛けるか否かで夜のイベントが夕日を見に行くか、外食するか変化するのだ。



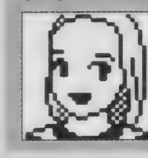


愛のキズナ② 小鳥

5日目の朝までに看病を5回以上しないと小鳥は逃げ出してしまい、イベント失敗。



仕事なんてサボっちゃえ!



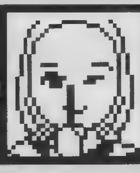
この日、仕事へ行かないとローゼと夕日を見たあとに星を見に行くイベントが発生。このイベントを起こすと、仕事へ行ったときより1回だけ多く行動できるのがポイント。

4日目

雨降りの4日目。1日目に手紙イベントをこなしていれば、自転車当選の通知が送られてくるぞ。また、昼には彼女と写真を取りに行くことになり、そこからさらにローゼに絵のモデルを頼まれる。このイベントもハッピーエンドには必要不可欠で、「小鳥」同様5回でクリアになる。

愛のキズナ③ 絵のモデル

写真を取りにいったあと、絵のモデルになるのだ。



5日目

5日目も仕事にいくか行かないかで展開が変化。行かない場合、自転車が当選していれば、ここで届くのだ。また、夜にはお祭りではしゃぐローゼが見られるぞ。この日は、小鳥のイベントの結果以外は特に重要ではなく、仕事には行っても行かなくてもかまわないだろう。

愛のキズナ④ 小鳥回復

3日目の朝に小鳥を拾っていると、この朝で元気になる。ここまでに、約束のない時間を利用して5回以上看病していないと小鳥は逃げてしまう。ハッピーエンド狙いの人は必ず看病しておこう。

6日目

この日の昼に発生するイベントは、季節によって異なる。プレイ期間が3～5月中なら春、6～8月なら夏、9～11月なら秋、12～2月なら冬のイベントが起こるのだ。また、4日目から「絵のモデル」をしていればここで完成することになる。期間は短いけど5回実行したかな?

愛のキズナ⑤ 絵の完成

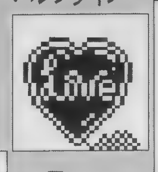
4日目の昼以降6日目の昼までに、5回以上絵のモデルをしていないとローゼの絵は完成しない。もちろんこのイベントも、ハッピーエンドを目指す場合は必須になってくるので忘れないように。

7日目

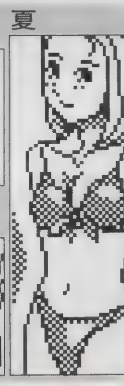
7日目の朝、それまでの行動によって6種類のうち1つのエンディングが流れる。エンディングは画面上には表示されない「愛情値」とこなしたイベントの総数、さらに「小鳥」、「絵のモデル」の2つのイベントを成功させているかによって決定されるのだ。

▼▶日付だけでなく、季節によるイベントもある。右はじの写真は「夏」のサービスショット(?)だ!

バレンタイン



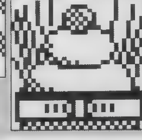
夏



クリスマス



正月



キミはベストエンディングを見れるか?

ベストエンディングを見るための条件は以下のとおり。朝・昼・夜の約束イベントを23種類以上クリアしていることと、7日目の最後に愛情値が25以上であること。約束イベントは全部で33種類あるが、1回のプレイでクリアできる種類は最高で21種。つまり、複数回(最低2回)のプレイして上記の条件を満たせばOKだ。苦労したぶんだけハッピーなエンディングがキミを待っているぞ!!

カレンダーイベントを見逃すな!

ポケステの時計機能を利用している『ローゼといっしょ♥』。プレイ期間に、「1月1日」や、「2月14日」などの特定の日にちがあると、特殊なイベントが発生するのだ。特に季節ごとに発生するイベントでは右の写真のようにスクロールや、アニメーションまでするので必見だ!

FAVORITE DEAR
フェイバリットディア

12人の勇者達は、長い旅路の中で重大な岐路に立たされるときもある。そこでは、永遠に会うことができない"別れ"が起こることもあるのだ。

PS I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

天使が一度に仲間にできる勇者の数は、最大6人まで。途中で行方不明になったり死亡したりしたときは新しい勇者をスカウトすることができるけど、ヤルル(70ターン)やリュドラル(80ターン)のように、あるターン以降はゲームから完全に姿を消す勇者もいる。彼らのイベントを見たい人は早いトコ仲間にしておこう!（一輝）

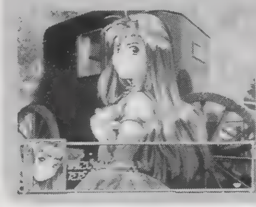
発売中 SLG	▶¥5,800 ▶NECインターチャネル
	▶MC(2ブロック)

「裏切り」と「別れ」、勇者が天使のもとを去ってしまうイベントを攻略

このゲームで発生するイベントには、天使と勇者の結びつきをより深くしてくれるものが多い。しかし、ときには勇者がプレイヤーを裏切って敵として登場したり、プレイヤーの管理下から離れてスカウト前の状態に戻ってしまうこともあるのだ。こうしたバッドイベントは、信頼度が極端に低い場合や、明らかに不適切な選択肢を選んだときに起こることが多いため、普通のプレイヤーはなかなか見るチャンスがないはず。そこで今回は、全イベントコンプリートを目指すプレイヤーのために、あえてそれらにスポットを当てた攻略をお届けしよう。

前回のおさらい　アーシェ、反乱に散る!?

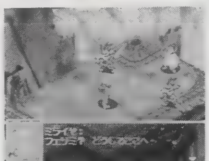
Vol 101の攻略記事で紹介したアーシェのバッドイベントを覚えているだろうか?　このイベントは、父親（ファンガム国王）からの手紙をアーシェが受け取っているときに、ファンガム王国内に出現した泥棒スライムを倒すと発生する。アーシェは父王から城に戻ってくるように誘われるが、意地っ張りの彼女は1人で帰ろうとはしない。建国祭にかこつけてお忍びで帰国しようとする彼女に「同行しない」の選択肢を選んだ場合、アーシェは王国のクーデターに巻き込まれてしまう。そして、これ以後はいくら探索しても見つからないのだ。



◀面会に来たアーシェの、隠しごとがありそうな態度に注意せよ!

◉フェリミ、ミライヤ軍に…

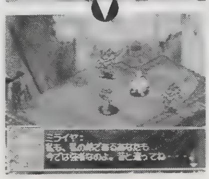
40ターン以降でプレイヤーがフェリミに同行していた場合、プレイヤーは彼の実の姉、ミライヤが強力な魔力で人間を支配しようとしているという情報を得る。そして80ターン以降に、進軍するミライヤに直接会うことができるが、ここでフェリミは姉を拒絶しながらも、もう一度説得することができないものかと悩んでいる。彼の問いかけに「話し合いは無理」と答えると、自信を失ったフェリミは勇者を辞めてしまうのだ。



◀ミライヤもそれなりの"信念"があって行動しているようだが…。



◀姉の誘いを一度は断ったものの、心は大いに揺れているフェリミ。



◀勇者を辞めてしまったフェリミの行き先はなんとミライヤ軍!

◉ディアン、悪魔になる…

今でこそ優秀な医師のディアンも、若い頃に奇病を治療できず、それがもとで恋人のライザを失うという哀しい過去があった。彼女は、救おうとしたはずの村人にささいな誤解から殺されてしまったのだ。クヴァールの村人に疑われるイベントで、人間の心の弱さに怒るディアンを慰めなかった場合、彼は堕天使と契約してしまう。なお、このイベントは、ディアンの信頼度が低い場合、強制的に悪い方向に進んでしまうので要注意!



◀ディアンからの面会を受け、病に冒された村へ行くことになる。



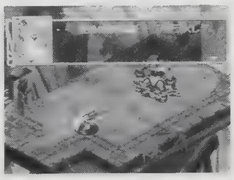
◀いっこうに治らない病気といらだつ村人に苦い思い出が甦る。



◀いつもと同じような夜の別れ。それが永遠の別れとなってしまう。

◉シーヴァスの揺れる心

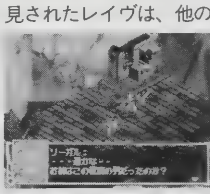
シーヴァスの両親は、彼が幼い頃にヨーストの大火で死んでいる。100ターン以降にヨーストで発生するこのイベントでは、シーヴァスの思い出の絵画が置いてある教会が火炎魔神アドラメレクによって焼き打ちにあってしまう。この戦闘に勝っても、シーヴァスは行方不明になってしまうのだ。妖精に探索させて、早めに復帰させよう。



▶アドラメレクは強力な中ボス。同行してサポートしなければシーヴァスでも厳しい。

◉捕らわれのレイヴ

このイベントでは、死んだはずのレイヴの親友、リーガルが「死者の軍団」のリーダーとして登場する。彼の死に負い目があるレイヴは、68ターン以降のヴォーラスでの戦いの直後に捕らわれの身となり、以後89ターンを過ぎるまで行方不明になる。再び発見されたレイヴは、他の勇者で救出しに行こう。



▲時間が来て「敵の探索」をさせると、イベントがスタート!



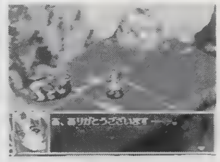
▲89ターンになるまでは、妖精にいくら探索させても無駄。

◉さらわれたティア

46ターン以降で、クヴァールを襲撃してきた魔物にティアは強制的にさらわれてしまう。これは他の勇者で戦っても、ティアが勇者になっていなくても発生するイベントだ。ティアは68ターン以降に発見されるが、ここで幼い頃の記憶を取り戻す。



▲ティアが倒しに行くと、戦う前にいきなりさらわれてしまう。



▼イベント発生の時期には、助けに行く勇者を近くに配置する。

◉フィアナ、呪いの結末

幼い頃に育ててもらった教会に稼いだ賞金を寄付していたフィアナ。だが彼女にはひどい苦しみを受ける"呪い"がかけられていた!　52ターン以降、天使の同行時に発生するバルトとの戦いで勝つと、フィアナは倒れてしまい、ここで面会を断ると、そのまま死んでしまうのだ。



▼フィアナの体に呪いの証拠、魔族の紋章が刻まれているのを発見。

◉ヤルルとラッシュの別れ

70ターン以降に発生する魔獣ブロッケンとの戦いでは、ラッシュが神獣で、ヤルルの父親を殺した張本人と判明する。怒るヤルルと別れたラッシュ。だが実は天界のティタニアがラッシュの行方を知っており、90ターン以降に再会できるぞ。



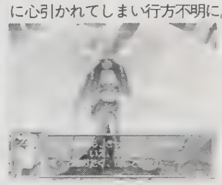
▶信じていた友の秘密を知り、我を忘れるヤルル。本当は寂しくてたまらない。

◉ナーサディアの哀しい恋

ナーサディアは、毎年10～12月に発生するイベントで、かつての恋人、ラスエルが今や堕天使となっていたことを知り、行方不明になる。妖精の探索で発見しても、彼女の葛藤はおさまらない。堕天使ラスエルの正体は天界のガブリエルが知っているぞ。



▲ナーサディアが愛したラスエルは、もうここにはいない……。



▼信頼度が低い場合、ラスエルに心引かれてしまい行方不明に。

おみせde店主

自分の街を大きくしていくことが目的の新感覚RPG『おみせde店主』。
ここでは序盤のお得な職業カードの入手方法をドドーンと紹介していこう！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

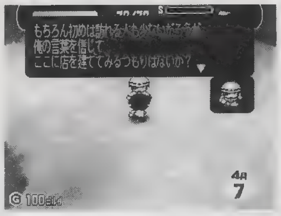
このゲームをプレイしてみて、トレーディングカードに大金をつぎ込み全種類のカードを集める人の気持ちがよ～くわかりました。まだ半分くらいしか集まってないし、まだまだ私は当分眠れない夜が続きそうです。トレカを集めたいけどお金がないというあなたっ！ このゲームでその気分だけでも味わってみてはいかが？（穀）

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶テクノソフト
	▶MC(2ブロック)

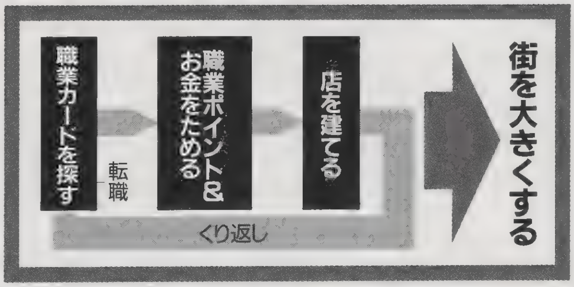
序盤で役立つ4種類の職業カード入手条件を大公開!!

このゲームの目的は、自分の土地にお店をどんどん建てて、世界一大きな街にすること。街に店を建てるには「職業カード」を手に入れ、その職業の「職業ポイント（経験値）」と資金をためる必要がある。それらが必要なだけたまったら建築士に頼んで店を建ててもらうことができるのだ。店が建つと、今まで主人公だったキャラの役目が終わり、新たなるキャラが主人公となる。この作業を繰り返すことで、街に様々な職業の店が建ち並ぶのだ。

街は1人じゃ作れない！



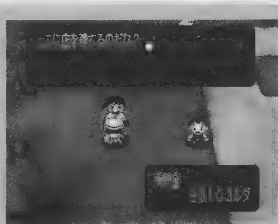
◀街作りは建築士のガトーと出会うことで始まる。また、街を大きくするには巫女三姉妹に会い、転職をくり返し、お店を建てることが重要だ。



経験をつんで職業を極めよう！

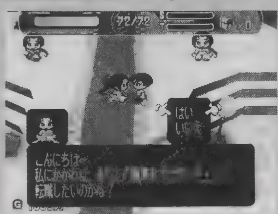
職業ポイント（経験値）の稼ぎ方は商人系の職業の場合と戦士系の職業の場合がある。商人系の場合、神殿で手に入る商品を街の人に売ることでポイントをためる。イベントを無視してとりあえずポイントだけをためたいなら、一度商売に成功した人に手持ちの商品が尽きるまで同じ方法で売るというのが効率的だ。また、戦士系の職業は通常のRPGと同じく、モンスターとの戦闘に勝つことでポイントがたまっていく。こちらは特に有効な方法はなく地道に戦闘をくり返してポイントを集めるしかない。つまり、序盤は商人系のポイントをため、ガトーや、巫女三姉妹を活用して店を建てるのが目標。戦士系は街が大きくなり、アイテムの購入に困らなくなってから育て始めると戦闘が有利に進められるぞ。

クールな建築家



◀街作りを手伝ってくれる建築士のガトー。店を建てる以外にも、頼めば店の移動や街の拡張もしてくれる。

巫女三姉妹



◀メタモーフ神殿の巫女三姉妹。彼女たちに話しかけると転職や商売に関する手助けをしてもらえるぞ。

職業カードコンプリートへの道

職業カードは全部で40種類も存在し、カードに関する情報は街の住民たちから教えてもらえる。なかには商品を売ったあとでないと聞けない情報もあるので、住民たちとの会話はまめに行おう。こうして聞き出した情報を元に様々な場所へ行ってみるとイベントが発生し、これをクリアすると職業カードが入手できる。ただし、自分の街に建っている店の数や所有している職業の能力、店の利用回数などによってクリアできないイベントがあったりするので注意が必要。なかには多くの手順をふまないと入手できないレアな職業カードも存在する。

ここでは冒険の序盤で情報を聞ける4種類の職業カードの入手方法を伝授する。職業カードは必ずしも全種類そろえる必要はない。もしも、これらのカードを探している途中でほかのカードを見つけた場合には、転職したり新たなイベントへと進んでしまっても面白いぞ。

どんな薬も調合します 薬剤師

薬剤師の扱う商品「薬」は、それをよく使うお年寄りや女性に売りやすい。また、風邪が流行ると商品がよく売れるので掲示板をまめにチェックしよう。くすり屋が建てば、回復アイテムも買えるぞ。

- ダムラ村の花屋の姉妹（どちらでもよい）と会話する

冒険の必需品でっせ！ 防具屋

防具屋の扱う商品「防具セット」は、危険な場所へ行くことの多い男性によく売れる。防具屋の店が建てば、お金を奪おうと襲ってくる盗賊から身を守るために必要な防具を買うことができる。

1. ダムラ村・花屋の左側にいるおばあさんに商品を売った後、もう一度話しかける
2. ダムラ山・作業場の左下にいる作業員から「お花」を買ってくる依頼を受ける
3. ダムラ村・赤頭巾をかぶった花屋のお姉さんから「クレーター」の情報を得る
4. 何月でもよいので1日にクレーターに行き、そこにいる女性に話しかけて「星の花」をわけてもらう
5. ダムラ山・作業場の左下にいる作業員に話しかける

遠い街までひとっとび 運転手

運転手の扱う商品「回数券」はおばさんに売りやすい。また、旅行ブームになると売り上げもよくなる。街に交通センターが建つと今まで行けなかった遠い街へ移動できるようになるぞ。

1. 防具屋のカードを手に入れる
2. 自分の街に1軒目の店を建て、現れる少女に話しかける
3. ダムラ村・ケーキ屋周辺にいるおばさんに話しかける
4. ダムラ鉱山・採掘機械周辺にいる作業員の親方に話しかける
5. ダムラ鉱山・ベルトコンベアー周辺にいる作業員に話しかける
6. ダムラ海岸にいる作業員（アンディー）に話しかける
7. ダムラ鉱山採掘・機械周辺にいる作業員の親方に話しかける
8. ダムラ海岸にいる若者と話し、アンディーの情報を聞く
9. ダムラの森・立て札の周辺にいる男の子に話しかける
10. ダムラ村・服屋の周辺にいるおばさんに話しかける
11. ダムラ山・山頂にいるアンディーに話しかける
12. ダムラ鉱山・採掘機械周辺にいる作業員の親方に話しかける
13. ダムラ鉱山にいるおじいさんに採掘機械の操作方法を聞く
14. 採掘機械を調べ右のレバーを上げ、次に左のレバーを下げる
15. ダムラ鉱山・小屋の周辺にいる作業員に話しかける
16. もう一度採掘機械を調べ、真ん中のレバーを上げる

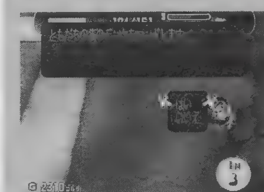
鍵のスペシャリスト 鍵職人

鍵職人の扱う商品「錠前」は部屋に鍵をつけたがっている若い人や、家のことをまかされている主婦によく売れる。鍵屋が建つと、鍵のかかった宝箱を開けることができる、いろんな鍵が購入可能。

1. 運転手のカードを手に入れる
2. 自分の街で鍵屋の情報を聞く
3. 古城にいる少女に話しかける
4. ダムラ村・ホテルの周辺にいるシンシアに話しかける
5. ダムラ山・作業場の左下にいる作業員と話し、「ダムラ鉱石」を手に入れる
6. 古城にいる鍵屋・サブと話し、「ダムラ鉱石」を渡す
7. ダムラ村・ホテルの周辺にいるサブに話しかける

友だちの街も利用しよう

冒険の途中でマップ上に出現する「南の草原」に行くと、ロードポイントがある。そこで友だちのメモリーカードからデータを読み込むと「南の草原」に友だちの街が現れる。ここへ行き自分の街にない店を利用すれば冒険が楽になるぞ。友だちと協力しながらプレイして物語をラクに進めよう。



▲一度ロードした街は、電源を切ってもデータに残っているのが嬉しい。

élan エラン

宇宙を舞台に８人の若者たちの青春を描く恋愛育成ＳＬＧ『エラン』。
今回はベストエンディングを迎えるための必須ポイントを一挙大公開!!

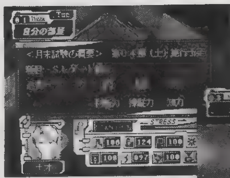
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いいですね〜。この手の青春ものは大好きです。ゲーム自体のテンポはいいし、内容も充実していて密かにオススメ。絵の好みはわかれると思いますが、それを補って余りある楽しさがあるので、ぜひ遊んでほしい作品です。ただ、イベント数がちょっと少なかったな気も…。個人的には、もう少しボリュームがほしかったかな。（小岩）

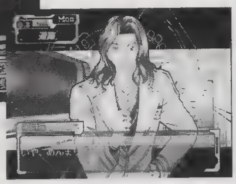
発売中 SLG	▶¥4,800 ▶ビスコ ▶MC(1ブロック)

ベストエンディグを迎えるためのポイントを紹介！

ベストエンディングを迎えるための条件は次の２つ。１つは探査隊のメンバーに選ばれること。もう１つは、お目当てのキャラのイベントをすべて見ることだ。そこで今回は、ベストエンディングを迎えるためのポイントを詳しく紹介していくぞ!!



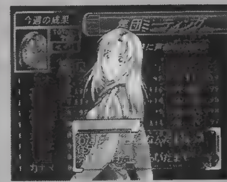
◀こまめなセーブが基本。スケジュールを確認しながらゲームを進めていこう。



▶会話中に発生する選択肢はキャラの性格や好みを考えて慎重に選ぶこと。

隠しパラメータ“親密度”について

このゲームには、隠しパラメータとして“親密度”が設定されており、好感度と同様にイベントの発生に関わってくるぞ。なお、親密度レベルは６段階評価で、会話してコミュニケーションをとることで変化する。また、親密度レベルがアップすると、挨拶の内容が変化する（親しげになる）ので、お目当てのキャラに話しかけたら注意深く観察して、親密度レベルを判断しよう。



◀ミーティングで話しかけると親密度がアップ！

共同トレーニングで自分に有利な展開に

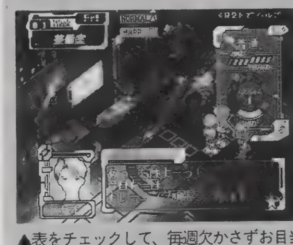
ゲーム開始から２ヶ月後、またはその前でも３回ダウンすると、共同トレーニングが可能になる。ここでは、好感度や親密度を上げるとともに、能力値を上昇させるチャンス！　実は共同トレーニングでは、相手の能力値が高いほど、自分の能力値の上昇率もアップするのだ。さらに、共同トレーニング前の会話によって変化する、相手の感情（気分）次第で、相手の能力値の上昇率は変化する。つまり、ここでは相手の能力値の上がり方をある程度コントロールすることができるのだ。右の表を参考に、お目当てのキャラと訓練するときは相手の能力値の上昇率がアップするような気分にしてやろう。逆に、ライバルキャラとトレーニングし、わざと上昇率が下がる気分にして、相手の足を引っ張ることも可能だ。

相手の気分による上昇率の変化

能力値	上がりやすい	上がりにくい
体力	普通	哀しい
筋力	怒り	嬉しい
知力	嬉しい	普通
技術力	普通	嬉しい
操縦力	怒り	哀しい
直感力	哀しい	普通
判断力	嬉しい	怒り
根性	哀しい	怒り

各キャラの得意分野を把握して、能力値と親密度をアップ！

各キャラは、必ず得意分野を１つ持っていて、毎週決まった曜日に得意分野の施設を訪れる。これを利用すれば、特定の能力値とともに、お目当てのキャラの親密度を上げることができる（下がる能力値もあるので注意）。そのデータは右下の表の通りだ。ちなみに表にある曜日以外で、各キャラがどの施設を訪れるかはランダムだが、次の試験に関わる能力値が上がる施設に行く傾向があるようだ。この曜日以外の日も、できる限りお目当ての相手と共同トレーニングができるような施設に行こう。



▲表をチェックして、毎週欠かさずお目当てのキャラがいる施設へ行こう。

施設名	得意キャラ	曜日	上がる要素	下がる要素①	下がる要素②
室内運動場	エイジ	水曜日	体力	知力	技術力
筋力鍛錬場	ヨウ	月曜日	筋力	根性	直感力
資料室	カイリ	木曜日	知力	直感力	体力
整備室	アマネ	金曜日	技術力	体力	判断力
格納庫	ナツノ	火曜日	操縦力	判断力	根性
研究室	トモエ	水曜日	直感力	筋力	知力
航行演習室	リコ	木曜日	判断力	技術力	操縦力
加重力室	カナメ	火曜日	根性	操縦力	筋力

各キャラクターに用意されたイベントは6つ！　発生条件を大公開!!

各キャラには共通して６つのイベントが用意されており、お目当てのキャラのイベントをすべて見ることがベストエンディングの条件。そこで、ここでは全イベントの発生条件を大公開！　条件を満たした状態でキャラに話しかければイベントが発生するぞ。なお、６つ目のイベントは、最終週にならないと発生しない。そこまでに好感度、親密度を最高値まで上げておこう。

エイジ

イベント名	親密度	好感度	場所名
友達	ＬＶ１	普通以上	室内運動場
勝負	ＬＶ２	興味あり以上	なし
イヤな夢	ＬＶ３	興味あり以上	なし
コンピュータミス	ＬＶ４	好意以上	なし
心配ごと	ＬＶ５	好意以上	なし
流れ星	ＬＶ６	好意以上	室内運動場

ヨウ

イベント名	親密度	好感度	場所名
ナンパ師	ＬＶ１	普通以上	筋力鍛錬場
シャワーだ！	ＬＶ２	興味あり以上	なし
君ってイイヤツ？	ＬＶ３	興味あり以上	なし
記事！	ＬＶ４	好意以上	なし
怒り	ＬＶ５	好意以上	なし
信頼	ＬＶ６	好意以上	筋力鍛錬場

カイリ

イベント名	親密度	好感度	場所名
有名人？	ＬＶ１	普通以上	資料室
研究熱心	ＬＶ２	興味あり以上	なし
カビ発生！	ＬＶ３	興味あり以上	なし
忘れ物	ＬＶ４	好意以上	なし
カイリが雑談！	ＬＶ５	好意以上	なし
君にあえて良かった	ＬＶ６	好意以上	資料室

アマネ

イベント名	親密度	好感度	場所名
種と夢	ＬＶ１	普通以上	整備室
甘く見るなよ！	ＬＶ２	興味あり以上	なし
気付くことが大切	ＬＶ３	興味あり以上	なし
大切な事	ＬＶ４	好意以上	なし
幸せの種	ＬＶ５	好意以上	なし
日に向かう花	ＬＶ６	好意以上	整備室

ナツノ

イベント名	親密度	好感度	場所名
チャキチャキお姉さん	ＬＶ１	普通以上	格納庫
意外な素顔	ＬＶ２	興味あり以上	なし
彼女の手	ＬＶ３	興味あり以上	なし
妹	ＬＶ４	好意以上	なし
ありがとう	ＬＶ５	好意以上	なし
安らげる場所	ＬＶ６	好意以上	格納庫

トモエ

イベント名	親密度	好感度	場所名
ケンカを目撃	ＬＶ１	普通以上	研究室
倒れる	ＬＶ２	興味あり以上	なし
ペンダント	ＬＶ３	興味あり以上	なし
激昂	ＬＶ４	好意以上	なし
能力、直感力	ＬＶ５	好意以上	なし
勇気	ＬＶ６	好意以上	研究室

リコ

イベント名	親密度	好感度	場所名
近よらないで！	ＬＶ１	普通以上	航行演習場
こわいもの？	ＬＶ２	興味あり以上	なし
リコの本音	ＬＶ３	興味あり以上	なし
父のコネ？	ＬＶ４	好意以上	なし
エラン候補者として	ＬＶ５	好意以上	なし
信頼の価値	ＬＶ６	好意以上	航行演習場

カナメ

イベント名	親密度	好感度	場所名
おひさしぶりね	ＬＶ１	普通以上	加重力室
やきもち①停電	ＬＶ２	興味あり以上	なし
怒っちゃイヤ	ＬＶ３	興味あり以上	なし
わたしのチカラ	ＬＶ４	好意以上	なし
やきもち②自覚	ＬＶ５	好意以上	なし
ずっと一緒に	ＬＶ６	好意以上	加重力室

※場所名なしのイベントは、どの場所でも発生するイベントです。

わくぷよダンジョン決定盤

前回に引き続いて中盤戦以降のアトラクション攻略法を徹底解説！　3人の主人公の誰を選んでも「わくぷよランド」を制覇できる方法を伝授するぞ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

意外と見落としがちだけど、「インフォメーション」内の掲示板をこまめに見ることは重要なことだ。なぜなら、新しいメッセージを見ることがさまざまなイベントの発生条件になっているからだ。アトラクションクリアにばかり気を取られていると、おいしいイベントを見逃してしまうことがあるぞ。　（バルバルバル）

発売中 RPG	▶¥5,800　▶コンパイル
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

アルル　ルルー　シェゾ　主人公別攻略!!　～中盤戦以降編～

中盤以降のアトラクション攻略で重要なのは、アイテムの使用をできるだけ節約するということ。後半戦ではアイテムが不足しがちになるので、たとえ腐ったアイテムでも食べなくてはならない。腐ったアイテムを食べると、毒状態になるのだが、次のフロアに進めば自動的に解毒されるので、これをうまく利用して進んでいこう。

ぷよぷよダンジョン1F～10F

アルル
HPが低いアルルは回復アイテムを多めに持っておきたい。また、弱点をついても一撃で倒せない敵には「ショック」がオススメ。これで敵の動きを止めて間合いをとり攻撃しよう。

ルルー
ミノへの援護用に薬草や回復アイテムは多めに持っておこう。また、ミノのそばにいるとミノが特技「猛牛乱舞」を使えないので、少しだけ間合いを取って2人で戦うのがポイントだ。

シェゾ
男であるシェゾがかかると感動してしばらく動けなくなる「Hな本のワナ」には要注意。道をふさいでいる壊せる壁を「アレイアード」で切り開けば、短時間での攻略も可能だ。

BOSS ドラゴン
アルルの場合はボスがドラゴンになる。射程3の特殊攻撃「ファイアーブレス」対策として、炎のお守りは必ず装備しておくこと。ドラゴンには冷気系攻撃が有効なので「アイス」で応戦しよう。

BOSS ぞう大魔王
ルルーの場合はぞう大魔王との戦いになる。攻撃力が高く、殴り属性の攻撃で攻めてくるので拳のお守りが必要不可欠。弱点は特にないので「雷神脚」で動きを止めながら魔法陣の上で戦うのがベスト。

BOSS サキュバス
シェゾの場合はサキュバスが相手となる。特殊攻撃の「テンプテーション」を防ぐために目のお守りを持っておこう。光系か冷気系攻撃が有効なので、「ブリザード」などでザコごと攻撃しよう。

ホラーハウス

アルル
ここでは光系と炎系魔法に頼ることになる。敵が単体の時には「ファイアー」を、複数の場合は「ホーリーレーザー」や「ヘブンレイ」でまとめて攻撃するのが効率的。

ルルー
ここでは光系特技の「天舞脚」と炎系特技の「炎神掌」がメインの攻撃法となる。多くのMPを消費する「天舞脚」は複数の敵が一カ所に集まっているときのみ使うようにすること。

シェゾ
MPが少ないシェゾは光か炎の指輪を装備しての直接攻撃が中心となる。また、シェゾは光系の魔法を修得できないので、複数の敵には「フレイム」で応戦するしかないだろう。

BOSS ブラックキキーモラ
5Fの中ボス、ブラックキキーモラは足下にワナを作る特殊攻撃を仕掛けてくる。あまり動き回らずに遠距離攻撃でしとめるのが無難だろう。弱点である闇系の攻撃魔法でしとめるのが賢い方法だ。

BOSS インキュバス
アルルかルルーの場合はインキュバスがボスとなる。「テンプテーション」対策に、目のお守りは必ず装備しておこう。相手は光系以外の魔法には耐性を持っているので、光系の魔法や特技で攻めよう。

BOSS ウィッチ
シェゾの場合のボスはウィッチ。彼女は一発だけ「メテオ」を撃ってくる。そのあとはこちらの弱点をついて攻撃してくるので、お守りの効果は期待できない。攻撃するときは「闇一閃」がオススメだ。

ワンダージャングル

アルル
自爆攻撃を仕掛けてくる「マンドレイク」は接近される前に魔法でしとめること。アルルには、ここに出現する敵の弱点となる闇系魔法がないが、炎系魔法で代用できるぞ。

ルルー
この辺りになるとミノはお荷物になっているだろう。回復アイテム節約のために、いっそ放っておくのもひとつの手だ。普段は「雷神脚」と「天舞脚」をメインに使いつつ進もう。

シェゾ
通常は炎の指輪を装備しての直接攻撃で進もう。ここは闇系攻撃を弱点とする敵が多く出現するので、相手が複数のときには「闇一閃」などの特技で殲滅していくと楽に進める。

BOSS コカトリス
5Fの中ボス、コカトリスが使用する石化攻撃「ペトリファガス」は鼻のお守りで防御しよう。弱点は特にないので、電撃系の魔法で動きを止めながら地道にダメージを与えるしかない。

BOSS アウルベア
アウルベアは非常に回避率が高く、攻撃がほとんど当たらない。アルルは「ばよえ～ん」、ルルーなら「眠りの舞」で動きを止めよう。シェゾは必ずヒットする「空間斬」で攻撃しよう。

ぷよぷよダンジョン11F～20F

アルル
防御力とHPの低さが目立つアルルには、ぜひサムライのお守りを持たせたい。ここは光属性に弱い敵が多いので、「ホーリーレーザー」や「ヘブンレイ」でなぎ倒してやろう。

ルルー
全20階と先が長いので、最後までミノをつれていくのは至難の技。早々に見切りをつけてルルーだけで進んだ方が効率もよい。光系特技の「天舞脚」をメインで使って進もう。

シェゾ
ここは光系攻撃に弱い敵が多いので、光の指輪が必須アイテムとなる。また、シェゾは敵の攻撃を封じる魔法があまりないので、すいみん草やたおれ草を多めに持っておこう。

BOSS ウィッチ
アルルかルルーならウィッチが中ボスとして登場。始めに一発だけくる「メテオ」のダメージを回復させた後は、「ばよえ～ん」や「眠りの舞」で相手の動きを止めてから直接攻撃だ。

BOSS インキュバス
シェゾの場合はインキュバスが中ボスになる。シェゾには誘惑を使ってこないので、性能のよいお守りを装備しておけばいい。光系攻撃に弱いので、光の指輪をつけて直接攻撃で攻めよう。

BOSS まもの
15Fのボス、まものは直接攻撃しか仕掛けてこないが攻撃力が高い。そこで、はらへり草かたおれ草を投げつけて腹ぺこにしてやろう。また、ねむり草などの睡眠攻撃もよく効くぞ。

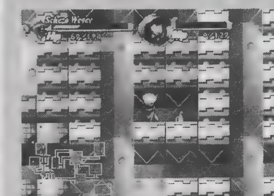
BOSS サタンさま
20Fのボス・サタンさまに弱点はない。睡眠攻撃で眠らせてから、たおれ草を使い戦力を削るというのが基本戦法。主に「ダークライトニング」で攻撃してくるので、雷のお守りは必須。

これを知っていれば　わくぷよ通

『わくぷよ』は非常に奥が深い作品で、まだまだほかにも意外な攻略法やテクニックが存在する。敵にアイテムを投げつけると思いもよらぬ効果を発揮するというのはその一例である。いろいろなものを投げつけてその効果を試してみるのも面白いだろう。

カベの中にアイテム発見！

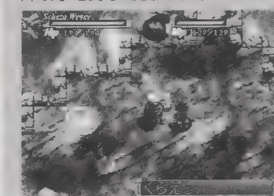
アトラクション内にはアイテムや魔法を使うことで壊せる壁がある。じつはこの壁の中にはアイテムが隠されていることがあり、そのアイテムは壁を壊すことで初めて出現する。フロア内の敵を一掃した後に余裕があればぜひ探してみてほしい。



◀「もぐら草」を使って掘り進んでいくと、なんと壁の中にアイテムが！

風化のステッキ利用法

風化のステッキには、食べ物を風化させたり、逆に腐ったアイテムを普通のアイテムに戻す効果のほか、さらに別な使い道があることがわかった。風化のステッキを敵に向かって投げつけると、なんと相手の特殊攻撃を封じて使えなくしてしまえるのだ。



◀イヤ～な特殊攻撃を仕掛けてくる奴には風化のステッキを投げつけろ！

ルルーに特技伝授

ルルーでプレイしている人は、VIPチケットを手に入れてからウォーターパラダイスをもう一度訪れてみよう。そこにいるすけとうだらが「眠りの舞」か「誘惑の舞」を教えてくれるぞ。ここではボス戦でも役立つ「眠りの舞」を選んでおくといい。

えっ!?　まだあるの？

「ぷよぷよダンジョン」をクリアすると、全体マップ左の上空に、ボスキャラオンパレードのアトラクション「バトルキャッスル」が出現する。さらに、3人の主人公全員が「ぷよぷよダンジョン」をクリアすると、全100Fもある究極のアトラクション「アルティメットタワー」が出現!!　果たしてキミはこの試練を乗り越えられるかな!?

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1 2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1 2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト 又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月 木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1 2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

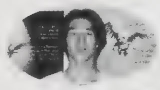
'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座
全日2年制 門谷祥子さん
(株)ナムコ



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 今井大策くん
(株)サミー



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 石川政則くん
(株)スティング



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 岡本雪江さん
(株)ユークス



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 水谷典代さん
(株)ネクサスインターラクト



ゲームCGクリエイター養成講座
全日1年制 白井香織さん
(株)コーエー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-6882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ウラワザデータベース

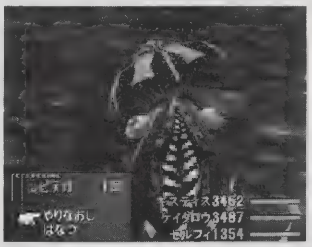
Ver.10.4

最近質問のハガキが多いのですが、個々にお返事することはできません。ゴメンナサイ。（採用者の方々へ：プレゼント発送が遅れています。もう少々お待ち下さい）

LV50 ファイナルファンタジーⅧ

★ちょっと卑怯なピンチ技

大人気ＲＰＧ『ＦＦⅧ』の奇妙なワザをご紹介。これはセルフィのピンチ技を、安全かつ確実に有効利用するというモノだ。戦闘に入ったら、セルフィの体力を減らし、ピンチ技が出やすい状態にすること。ちなみに、Ⓐを連打して行動順を交換することで、ピンチ技その物を出やすくすることもできるぞ。次に、ピンチ技「スロット」を選択したら、ＰＳ本体のフタを開けること。すると、敵の魔法や特殊攻撃など、演出を伴う攻撃が止まってしまう。この隙にじっくりと魔法を選んで、気に入った魔法が表示されたら、本体のフタを閉めてコマンドを決定する。これで強力な魔法を確実に使えるぞ。ただし、単純な物理攻撃はいつもどおりに喰らってしまうため、使う場面は限られてくるぞ。



▶相手は魔法発動寸前で止まってしまう。この隙に、スロットの魔法が選び放題なのだ。

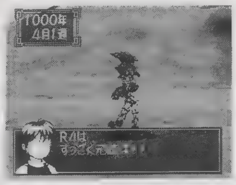
LV50 モンスターファーム2

★レベル不足でも全然ＯＫ！

『モンスターファーム２』で、驚異的なワザが発覚！　ブリーダーレベルが低くても、特殊モンスターを誕生させられるぞ。神殿で再生したいＣＤをロードするときに、「ＣＤのチェック中です」、「データのリード中です」と順に表示される。このとき「データの……」まで表示されたら本体のフタを開けて『モンスターファーム２』のＣＤと入れ替えてしまう。ここで、「モンスターファーム２のＣＤですけどよろしいですか？」と表示されるので、「ＮＯ」を選択すること。すると「再生したいＣＤをセットして◎ボタンを〜」と表示されるが、ⓧでキャンセルしてしまう。以上の操作を行うと、なぜか再生できなかったモンスターが生まれてしまうのだ!!



◀画面左上の日付とモンスターに注目！

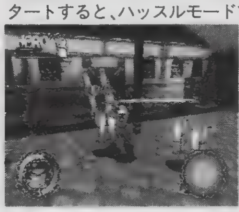


◀スタート直後では扱えないはずのレアモンスターが手に入ってしまう!?

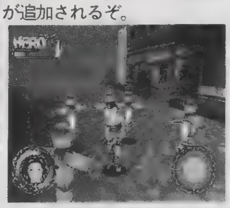
編集部情報 RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～

★小ワザ3連発

和洋折衷というか、何とも言えない雰囲気が魅力の３ＤＡＣＴ『ＲＩＳＩＮＧ　ＺＡＮ』のウラワザを３つ紹介しよう。①好成績でステージクリアするともらえる「ヒーローバッジ」を12個以上集めると、サブキャラクター「初音」でプレイできるようになるぞ。②難易度に関係なく、「FINAL IMPACT」をクリアしてデータをセーブ。以降、タイトル画面のステージセレクト時にL1＋L2＋R1＋R2＋▢を押しながらスタートすると、ハッスルモードでプレイできるぞ。③難易度「NORMAL」で「FINAL IMPACT」をクリアしてデータをセーブ。すると、難易度「HARD」が追加されるぞ。



▲ゲージと剣の長さに注目！　常にハッスルタイムだけど……早すぎてゲームにならないかも？

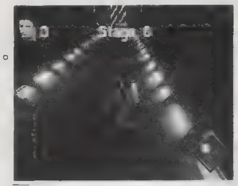


◀紅一点の初音でプレイ。彼女の方が操作しやすいかも……。

編集部情報 ONE

★ステージセレクト

『ＯＮＥ』のステージセレクトパスワードを大公開！　レベル「EASY」では、ステージ２＝「HUTOBWRA」。ステージ３＝「OONDDSJB」。ステージ４＝「VIHSEOBC」。ステージ５＝「CDBHGKTC」。ステージ６＝「JXUVHGLD」。レベル「NORMAL」では、ステージ２＝「DIYGIXRA」。ステージ３＝「KCSVJTJB」。ステージ４＝「RWLKLPBC」。ステージ５＝「YQFZMLTC」。ステージ６＝「FLZNOHLD」。レベル「HARD」では、ステージ２＝「ZVCZOYRA」。ステージ３＝「GQWNQUJB」。ステージ４＝「NKQCSQBC」。ステージ５＝「UEKRTMTC」。ステージ６＝「BZDGVILD」。

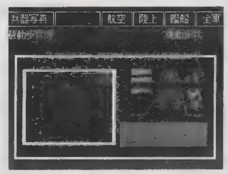


▶これでエンディングも夢じゃない!?

LV20 グローバルフォース

★隠しユニット登場

戦略ＳＬＧ『グローバルフォース』に、うれしいワザが見つかったぞ。モードは「調停活動」と「短期作戦」のどちらでも構わない。ゲーム中、自軍ターンでL1＋L2＋R1＋R2を押しながら「部隊生産」コマンドを選択しよう。すると、①ステルス性の強い爆撃機・Ｘ－３５ＪＳＦ。②全ユニット中、最大の行動力を誇る爆撃機・Ｂ－７０ヴァルキリー。③中東戦争で一躍メジャーとなった弾道ミサイル・ＳＳ－１Ｃスカッド B。④ＳＦに登場するような機械化兵器・機動歩兵改。以上の４種類が使えるようになる。



◀ほとんどパワードスーツ。もちろん、どこの国にも配備されてません。

LV50 コリン マクレー ザ・ラリー

★シークレットネーム

前号に引き続き、大量のシークレットコードを紹介するぞ。方法は前回と同じで、ネームエントリー画面で以下に紹介する特殊な名前を入力すればよい。「HELIUMNICK」 コ・ドライバーの声がアヒルのような濁声に変化する。「NIGHTRIDER」 すべてのコースの時間帯が夜になる。「PEASOUPER」 すべてのコースの天候が霧になる。「SKCART」 ナビゲーションアローが消えて、逆走モードになる。「WHITEBUNNY」 コースの左右が逆転する。「SILKYSMOOTH」 画面の計器類が消えて、1/60フレームになる。「KITCAR」 キットカーがパワーアップする。「MOONWALK」 重力が低下する。「HOVERCRAFT」・車体が浮いて、コースアウトしても速度が落ちなくなる。「TINFOILED」 ボディがメタリック仕様に変わる。「TROLLEY」 ステアリングがオーバーステアになる。「FORKLIFT」 バックステア（後輪操舵）になる。「BUTTOMBASH」・ボタン連打で加速する。



▲コースが闇に包まれてしまう「NIGHTRIDER」。コースナビが頼りという、かなりサバイバル気分が味わえるプレイスタイルだ。

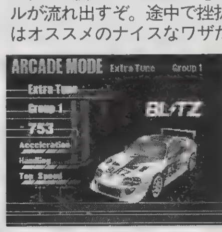


◀「バック・トゥー・ザ〜」の名車デロリアンを彷彿とさせる未来的なフォルム。完全に浮いちゃってるし、これで炎の轍を残していけばもうカンペキ！

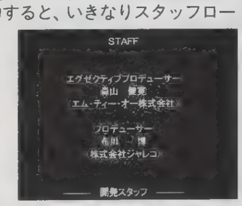
LV50 OPTION チューニングカーバトル2

★隠しカー使用法

人気ＲＣＧ第２弾『ＯＰＴＩＯＮ　チューニングカーバトル２』のお得なコマンドを紹介！　メニュー画面から「アーケードモード」を選択したら、２Ｐ側でR1＋✚上＋Ⓐ＋◎＋右を同時入力しよう。成功するとＳＥが鳴って、普通ならチャレンジモードをクリアしていかないと選択できない「フルチューンカー」がすべて選べるようになるぞ。また、上のコマンドで方向キーを＋左に変えて入力すると、「エクストラカー」が選べるようにないやるのだ。さらに、タイトル画面表示中に、２Ｐ側でR1＋✚右＋Ⓐ＋◎と入力すると、いきなりスタッフロールが流れ出すぞ。途中で挫折した人にはオススメのナイスなワザだ。



◀各性能ゲージが振り切っちゃってます。カラーリングにも注目！



▲お約束のいきなりエンディング。ありがたみが薄れて……。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥ 8,000分の商品券
50	¥ 6,500分の商品券
20	¥ 4,500分の商品券
0	¥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

今月の採用者：LV50（4名）／福島県　小林慧くん、千葉県　野口賢吾くん、東京都　ＵＱくん、愛知県　柳智子くん。LV20（1名）／兵庫県　戸田裕之くん。

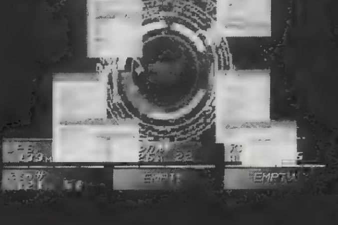
デビルサマナー ソウルハッカーズ はじめて物語

『真・女神転生』シリーズの集大成にして、3DダンジョンRPGの最高峰がPSにやってくる！ 個性あふれる悪魔たちとの交渉法や、電脳世界で生き抜くためのスタイルを追求してみよう!!

まんが／岩瀬さとみ



デビルサマナーは陽気なお仕事 仲魔は歩くとMAGを食う その1



◀悪魔召喚の瞬間！ デジタル[illegible]さと儀式めいた雰囲気が、言いようのない格好良さを醸し出しています。

●『ソウルハッカーズ』という作品は……

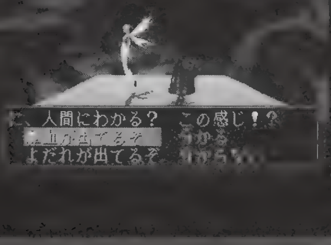
『真・女神転生』(以下、『女神』)は、3DダンジョンRPG好きなら、一度は聞いたことのある有名なタイトルです。さて、今回PSで発売された『デビルサマナー ソウルハッカーズ』(以下、『SH』)は、97年11月にSSで発売された同タイトルの移植作で、さらにさかのぼると95年12月にこれまたSS版で発売された『デビルサマナー』の続編にあたります。ちなみに、続編といっても一部の世界設定が生かされているということで、前作を知らずとも十分に楽しめます。しかも『SH』は、キャラの演出からストーリー展開、ゲームバランスに至るまですべてが秀逸で、開発者をして「シリーズの集大成」と言わしめた名作なのです。作品の魅力は何よりもスタイリッシュな世界観。一様に神話世界のダークなイメージが前面に押し出されていた『女神』作品とは一線を画し、『SH』から感じられるのは「格好良さ」なのです。物語の舞台となるのは、ネットワークや個人情報のデータ化など、最先端の情報環境が整備されたモデル都市。主人公はふとしたことから、都市の闇に潜む組織と関わり、悪魔召喚士として熾烈な戦いを繰り広げていきます。悪魔召喚といっても、ドロドロした儀式ではなく、携帯端末のプログラムによって実体化されるといったスマートなモノです。ファンタジー世界の産物である悪魔と、ネットワークや仮想現実といった電脳世界。このふたつが絶妙に絡み合い、新たな『女神』の世界が味わえるのです。さらにPS版では、SS版当時1000名のみに贈られたEXダンジョンを収録。ポケステに対応した悪魔育成や会話イベントを追加するなど、見逃せない新要素がいっぱい詰まっています。



デビルサマナーは陽気なお仕事

仲魔は歩くとMAGを食う

その2



◀さまざまな性格の悪魔たちと、言葉のキャッチボール（むしろデッドボールか？）を楽しみましょう。

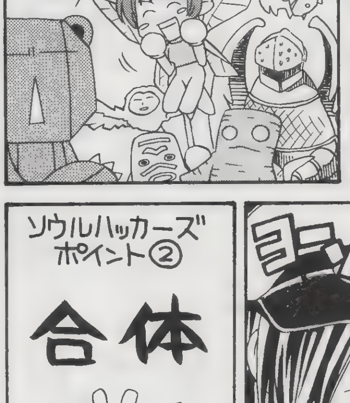
●夜道で悪魔に出会ったら……

ＲＰＧの多くは、経験値を求めて戦いに明け暮れることが普通ですが、『ＳＨ』には敵悪魔との会話・交渉という選択肢が用意されています。この平和的な解決法は、ともすると「ヘタレ」などと誤解されるかもしれません。しかし、会話で得られるメリットは、一度体験すると病みつきになることでしょう。まず第一に、交渉の成立した悪魔は仲魔となって、以降パーティの貴重な戦力となります。第二に、無用な戦闘を回避することで、スピーディーな展開が望めます。第三に、悪魔と会話を交わすほど、彼らの友好度が上がります。友好度は目に見えないパラメーターですが、この値が高いほど彼らはプレイヤーに対して好意的な態度をとります。具体例をあげると別れ際にＭＡＧやお金をくれたり、体力を回復してくれることがあるのです。また、個性豊かな悪魔との会話はそれ自体が作品の魅力となっていて、悪魔の会話タイプに応じてさまざまな駆け引きが楽しめます。これら３つのメリットを考えると、数あるプレイスタイルの中でも、会話中心に進めることこそ王道と言えるでしょう。ただし、悪魔との会話には注意すべき制約も存在します。通常、ダーク属性の悪魔は仲魔にならず、満月時には悪魔たちが興奮して会話が成立しません。このような事態を回避するには、ＣＯＭＰ（携帯端末）に特殊なソフトをインストールするほかありません。会話を補助するソフトには、満月時の会話を成立させるモノ、女性系の悪魔を口説くモノ、ダーク属性の悪魔を仲魔にするモノなどいろいろあります。仲魔集めを目的としてダンジョンをうろつく場合は、セーブ機能を持つバックアッパーと会話ソフトの組み合わせが重宝するでしょう。



デビルサマナーは陽気なお仕事 仲魔は歩くとMAGを食う

その3



◀戦闘時には時折キャラや仲魔のセリフが表示されます。性格がにじみ出ていてイイ感じ。

●悪魔とのつき合い方&どつき合い方

難儀な話ですが、今回、悪魔との会話には正解というモノがありません。それというのも、同じ条件下で同じ選択肢を選んでも、常に同じ結果が得られるとは限らないからです。こればかりは、悪魔の気まぐれと受け止めるしかないでしょう。しかし、完全に運任せではあんまりなので、会話タイプ別の傾向を紹介しましょう。まず、「お子さま」と「若者」は、彼らに話を合わせてやることが大切です。生真面目な「偉人」と「老獣」は、常識的な回答を。「女の子」、「ギャル」、「女性」、「オバサン」の4タイプの女性は、補助ソフトをインストールして口説きましょう。「ケダモノ」は人間の世界に興味があるようで、どのような知識でも話せば喜ばれるようです(まあ、獣ですから……)。「おじいさん」には優しく、「ガイン」は彼らなりの「マイブーム」を理解すると喜ばれます。しかし、「バロウズ」と「MAD」にいたってはあまり関わらない方がいいでしょう。「バロウズ」は翻訳ソフトがないと言葉を理解できず、「MAD」にまともな会話はできません。

さて、会話の努力も虚しく交渉が決裂した場合、いよいよ戦闘です。主人公のHPがゼロになった場合はもちろん、石化や呪殺などを喰らうと即ゲームオーバーとなります。これらを防ぐには、呪殺無効や精神反射といった、特殊効果を備えた防具が欠かせません。キャラの装備は数値よりも特殊効果を重視した方がよいでしょう。また、悪魔を攻撃する前には、必ず相手との相性を確認しておきましょう。例えば魔力を集中してレベルUPさせたネミッサが、相手が反射する魔法を使ってしまった場合、跳ね返ったダメージで自爆してしまうなど目も当てられない結果が待っています。



デビルサマナーは陽気なお仕事

仲魔は歩くとMAGを食う

その4



◀COMP上でも合体できるようになっているので、探索先で即席の仲魔を作ることもできちゃいます。

●「メガテン」といえば合体です！

仲魔と仲魔を合体させて新たな仲魔を召喚する儀式「悪魔合体」こそ、シリーズを通じた普遍の魅力といえるでしょう。注意すべきは、合体で召喚される悪魔は元の悪魔の能力や魔法を継承することがあるという点です。継承には小難しい法則があるのですが、あえていちいち覚える必要はありません。なぜなら合体時には仲魔召喚予想図が表示されて、所持している能力や魔法が表示されるからです。継承結果が気に入らなければ合体をやめて、ほかの組み合わせを探せばよいでしょう。ちなみにこの「SH」の主な悪魔合体の種類は、2～3身合体、造魔合体、精霊合体、御魂合体、剣合体、精霊合体などなど、シリーズ最多を誇ります。詳しいことが気になる人は、SS版の攻略本を見てしまえば、現段階では決してお教えできないようなことまでバッチリわかったりして……。

●欠点

欠点といえば、真っ先にあげられるのがアクセスの遅さです。SS版では驚異的なアクセスの速さが心地よさに直結していたこともあって、SS版をプレイした人にとっては、この点が最大のネックと感じられるでしょう。しかしアクセス以外に関しては、PS版オリジナル要素がいくつもプラスされているなど、まったく文句のつけようがありません。いうなれば、欠点のなさが逆に仇となって、「悪魔全書（ゲームに登場する悪魔たちをハイレゾ表示で楽しめるという、SS版で発売された鑑賞ソフト）を付けて欲しかった」などと贅沢な要望を招くことぐらいでしょうか。まだ新タイトルが発表されてもいないのに何ですが、次回作ではアクセスの問題点はぜひ解消してほしいところです。

おいしくてみるみるつよくなる(DS非対応)

ぬりえの時間

左ん プロフィール　グラフィッカー、ドット絵師、マウス使い、などいろいろな肩書きを持つ人。今回は「他力本願コラム」をお届けしちゃいます。そして、次回からは、保健体育ネタになるとか。



イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI 電撃コラムス

花見のシーズン真っ盛り。電撃コラムスも桜同様、業界の話が今回も満開でございます。あれ、満載か？

★助け合うから、「人」という字はね…(寝言)

近頃のパソコンは、素人でもよく解らないなりに使えるようになっていてオバちゃま大助かりです。しかし、おウチのパソコンで通信をやってみたくなったなど、一歩踏み込まねばならないときは困ります。何をどうしたらいいのかサッパリ解りません。われわれ素人がこの「封印」を解くには、もう他人サマのおチカラに頼るしか!!　というわけで、前回の続き～。

お金持ちの方なら、お店にすべてお任せするというテがあります。そんな余裕のない私たちは、まず周りの「そーゆーのに詳しそうな人」と仲良しになることから始めましょう！

ゲームメーカーに就職したなら周りはそのような方ばかり。新人のあなたに、先輩方は快くアドバイスしてくださいます。理由はわかりませんが、そーゆーのに詳しいお兄さん、お姉さんは親切な方ばかりなのです。中には、お金を渡せば必要なものを買いに行ってくれて、さらに取り付けるまでをタダでやってくださるという神様のような方もいらっしゃいます。**しかも、うれしそ～に。**ありがたいことっだなあ。

ここで注意しなければならないのは、彼らは頼んでいないことまで勢いでやってしまうということです。彼らのもとから戻ってきたパソコンが、「いや～ん、まいっちんぐ♥」と言いながら起動しても、笑って許さなければなりません。むしろそれについてもお礼を述べ、常に感謝の気持ちを忘れないことが大切です。

相手によっては、パソコンの相談を持ちかけると、その人のパソコン自慢や子供自慢、果てはマルチ商法の勧誘など、話が思わぬ方向へ発展してしまうことがあります。そんなときは、目を開けたまま眠ってしまいましょう。また、相手が異性の場合、肉体を要求されたり勘違いされたりと、イロイロ面倒なことになりがちです。できれば同性か、異性でも害のなさそうな人にお願いしましょう！

なお、コレを読んで「チョットね～」とお感じになった方は、やっぱり自分でお勉強してください。「マイコン電児ラン」で。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況 レビューの方法論を最近変えたのですが、その理由ってのがワリと面白いと思ったので、今回、ここに書いてみました。レビューもエッセイも、時間がなくてツライなぁ。

★レビューは世につれ、ユーザーにつれ!?

ちょっと前のレビューのあいさつ文に書いたことなのだが、最近、僕はレビューの方法を少し変えた。と言っても、妙なことをやりだしたというわけではなく「操作性が〜」とか「ゲームのできが〜」とかいうことを焦点にするのではなく、焦点を変えて「このゲームは、どんな人なら楽しめるだろうか？」を考えて書くことにしたわけだ。

どうしてこんなふうに変えたのかというと、これはゲーム自体の進化やゲーム業界が大きくなってきたことと深い関係がある。というわけで、今回は、どうしてレビューの考え方を変えたのか、という話題をまとめてみよう。

さて、ＤＰＳのレビューは、ゲーム雑誌の創成期（だいたい15年ぐらい前か）からある伝統的な形式のものだが、創成期のレビューは、今と比較して非常に簡単だった（だいたい、その創成期後半、ＰＣエンジンの時代に僕はレビュアーをはじめている。で、実感として、今よりもはるかに簡単だった）。

それも当たり前で、当時のゲームのジャンルの中心はＡＣＴとＳＴＧ。『ゼビウス』か『グラディウス』のアレンジ版のＳＴＧと横スクロール逆戻り不可能の『スーパーマリオ』型ＡＣＴが大半だったのだ。僕がレビュアーとして気をつけていたのは、まずアーケードからの移植は移植度の評価をすればよかった。当時の移植の場合にはオリジナル要素などほとんど入っていなかったし、だいたい当時のファミコンの能力では「似せて移植すること」自体が難事業だったのだから、移植度の評価をすることが最も重要だったわけだ。オリジナルの場合にも、ＡＣＴとＳＴＧ、それも単純なものがほとんどだったのだから、同系列の比較になって、やはり簡単だった。ＡＣＴなら『スーパーマリオ』と比較して、どれくらいのできかを考えれば良かったし、そうでないにしてもお手本にすべきものはあったし、比較も簡単だった。要は少々グラフィックが違おうが、曲が違おうが、そのできの良し悪しを比較することは簡単だったし、実際そうすることに十分に意味があったのだ。

さて、これがファミコン後期に『ドラクエ』と『ゼルダの伝説』に代表されるＲＰＧが登場して、若干の変化が始まるのだが、『ＦＦⅧ』や『キングスフィールド』……というように、ＲＰＧ１つを取っても様々な形式がある今の状況と比較すれば、やはり簡単だった。容量が少ないから、ムービーも声もないし、小さな顔グラフィックが出てくればいい方。イベントにしてもチープで、１時間もプレイすれば、特殊な一部のイベントと結末を除いて、ゲーム的にはすべてが見えてしまえるようなものばかりだったのだ。

まとめると「ＦＣ・ＳＦＣの時代はゲームが単純でスタイルも少なかったので、評価の基準を一意に取ることが難しくなかった」から、レビューも非常に楽だったし点数にも意味があった。つまり、レビュー自体が健全に機能し得る状態だったわけだ。

この状況が大きく変わってしまったのが、いわゆる「ＰＳ・ＳＳ・３ＤＯの次世代戦争」以降、ＰＳがデファクトスタンダードになってからだ。供給メディアがＣＤになり（大容量）、ムービーに音声が使用可能になり、グラフィック性能が大幅に向上し、非常に幅の広い表現が可能になったこと（具体的には３次元処理が最大の要素だろう）、さらに漢字カナ混じり文が標準になり、日本語の表現力も上がった。これらの要素によって、ゲームは信じがたいぐらい様変わりしたのだ。

例えば、一昔前ならば絶対に不可能だった『勝手に桃天使』や『やるドラ』などの、ドラマとゲームの中間点にあるようなソフトが増えてきた（これは、一応ＡＶＧの系列に並ぶのだろうが）。表現力が豊かになったことで、同じＡＶＧでも、『バイオハザード』のような恐怖モノもあれば、恋愛を中心とした『To Heart』のようなものもあり、それらが明快に違うディテールを持つようになった。ＲＣＧという古くからあるジャンルをとっても、実車のシミュレーターを目指す『ＧＴ』もあればゲーム独特の爽快感を狙う『Ｒ４』のようなものもある。ファミコン時代のゲームのようにＦ１なのかインディーカーなのか、さっぱりわからないし、だいたい上から見ているから挙動の違いもへったくれもない……なんて時代ではない。ＲＰＧでも、伝統的な２次元のグラフィックにこだわった『幻想水滸伝』もあれば、映画的なアングルを売りにする『ＦＦⅧ』もあれば、一人称視点の『キングスフィールド』や『シャドウタワー』のようなゲームもある。ＡＣＴを見たって『ウンジャマ』や『ビートマニア』のように音を中心にしたゲームもあれば『クラッシュ』のようなスタンダードなＡＣＴに３Ｄのアレンジを施したものもあるし、それとは別に２次元ものの移植だって存在する。

要はＰＳというより表現力のあるフィールドを得た結果、ゲームは「選択肢のある映画」のようなものから、ボードのパズルから、今までのゲームから、シミュレータから……と、極めて幅の広いグラデーションを持つようになったわけだ。

さて、それだけ幅が広くなったゲームがあるとき、ユーザーがどうなるのか？

当然、ユーザーの好みも細分化する。ＡＶＧが好きだからといって『バイオハザード』が好きとは限らないのは当たり前だし、同じＲＣＧが好きでも、リアル志向の『ＧＴ』とゲーム志向の『Ｒ４』とではユーザーが違うのは当たり前だろう　つまり、昔よく言われたように「ＲＣＧが好きなら買いでしょう」なんて言葉は、今のレビューでは間違っても書くことはできないし（どっちのタイプのＲＣＧなんだい？）、「ＲＰＧが好きなら買いでしょう」とも言えないわけだ。ＲＰＧが好きでも、３Ｄのものだと酔う人もいるし、２次元のスプライト表現が好きな人もいる。喋らないとイヤだという人もいるし、喋るのはＲＰＧじゃないって人だっているだろう。

言い方を変えるならば、あまりにゲームのフィールドが広がりすぎて「同一ジャンル、同一傾向のソフト同士なら比較の対象にもなり得るが、そうでない場合、比較の対象にすること自体がおかしい」。簡単な言い方をするなら『『ＧＴ』と『ＦＦⅧ』と『街』、一番できがいいのはどれだ？　と聞いたとき、答えはその人の好きなジャンルでまったく変わるだろうということだ。

だいたい、この３つを比較すること自体が間違っているのはいうまでもない。

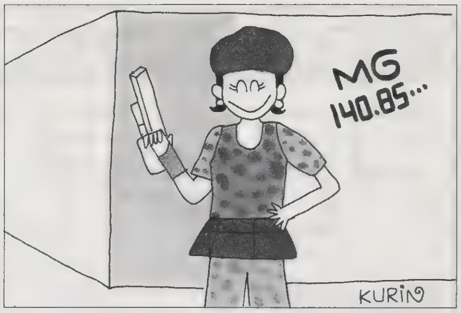
ましてや、これらのプレイヤーから「ゲーマー的な要素」を抜き出して、仮想の理想的な一般プレイヤー像を想定してレビューを書くということをすると、それは現実のプレイヤーと途方もなく離れるのは明らかだ。逆の言い方をするなら、１つのゲームを見たときに、それが商品としてまともに成り立つレベルの完成度にあるならば（バグがない、操作性がまとも、アクセスがメチャクチャに遅くない……などなど）、この好みが細分化され、幅広いジャンルのソフトが出ている御時世に、レビュアーが考えるべきことというのは「このゲームはどんな人がプレイしたら楽しいのだろうか？」「どんな人が望んでいるのだろうか？」ということではないだろうか。

と、考えて、レビューの方法を変えてみました。最近の私はそういうことごとを中心に書いていますので、点数はともかく、文章の方を、じっくり読んでみてやってください。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール　「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回も〝スパイ大作戦〟なお話しをお届けします。



イラスト／よしきくりん

★どんなに忙しくても周波数は忘れないその巻

そろそろポカポカ陽気になって来たなぁと思っていた3月下旬頃……。でも、突然真冬のコートが必要になったりする気まぐれなお天気のお陰で、今年は関東地方の桜開花宣言が一時延期になったりもしましたね。今現在は近所の桜もまだまだ1、2分咲き程度ですが、この号が発売される頃にはきっと華麗な桜吹雪の嵐ってとこでしょうか。毎年毎年楽しみであります。今年はどこの桜を満喫しに行こうかなぁ？

この時期はウィンタースポーツのシーズンまっ盛り。私は学生時代に新体操やダンス競技をやっていたせいか、フィギュアスケートが好きなんです。真夜中に衛生中継などがあると夜更かし覚悟で見入っちゃうのです。長野オリンピックにも出場していたロシアのクリノア＆オシアニコフ組がお気に入りのカップルです。独創的かつ情熱的な彼ら独自のアイスダンスの世界には、有無を言わさないものすごいパワーが感じられるのです。是非一度アイスアリーナに足を運んで、彼らの滑走するスケートの軽妙な音を聞いてみたいものです。いったいどんな音がするんだろう？　中には滑る音がしないというスケーターもいるらしいから、これもスゴイことだけどね。

さて、今回のゲームレポートは『メタルギアソリッド』（以下『ＭＧ』）の第２弾です。前号でもお話した通り、私の気分はすっかりスパイ大作戦状態のままです。無線機の周波数を合わせて、ボスや仲間を呼び出したりするアイデアには脱帽です。仕事が多忙で『ＭＧ』から遠ざかっていても「大佐を呼び出すには140.85。メイは140.96よね」なんて、周波数が頭に入っているのよねぇ。このシステムはかなりお気に入り。何度も何度も仲間を呼出しちゃったりしてさっ。その呼び出す行為が好きなだけで、ホントはたいした用もないから、返ってくるコメントは同じになっちゃうのよね。もう少しコメントがバラエティに富んでいると嬉しかったなぁって……。それは私のわがままよねっ。あしからずです。ドックに潜入してハラハラドキドキしたあとには、「CIGARET」をチョイス。ソリッド・スネークに煙草を吸わせてあげたりしてちょっと休憩。本当にお美味しそうに吸います。でも、くれぐれも吸い過ぎはいけません……って、私が吸わせているのかぁ。これまたあしからずです。まだまだ細かい発見ポイントがたくさん見つかりそうで楽しみな『ＭＧ』。でも、もう少し急ピッチで腕を上げないとエンディングまで追いつかないぞぉ〜っと。

シリコンバレー在住・ナベP殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下プロフィール　少し広い家に移ったので、ピンボール台を所有するという長年の夢を実現しようと画策中。探していた72年製の完全エレメカ式の台の所有者から連絡が来たのでワクワクです。

★続・米国に美少女ゲームが存在しない理由とは？

前回の続きですが、一応確認ということでもう一度ソフト販売店の調査に行ってきました。でも、やっぱり美少女ゲームと言えるようなものは影も形もありませんね。H系は実写ものがちょっぴりあるくらいでした。

ただ、ジェームズが言うには、アニメの方の状況がここ数年でかなり変わってきているので、美少女ゲーム（やアニメテイストの強いゲーム）が登場し、ヒットする可能性も高くなってきたようです。実際「ドラゴンボール」シリーズ、「セーラームーン」などがかなりの高視聴率を記録したあと、現在放映中の「ポケモン」はＴＶゲームとの連動もあって、大人気になっています。それ以外にも、ビデオテープやＤＶＤで「天地無用！」などの日本製アニメが発売される数もどんどん増えています。ビデオショップにはたいてい専用の棚があって、その棚はだんだん大きくなっています。おそらくアメリカでも、アニメファンは収入に比べて趣味への出費が多いのでしょう。また、インターネット上のアニメ関連の英語ページを見ても、これらの輸入文化が完全に根付いたことを確信できます。

とはいっても、日本のアニメ系文化がアメリカで大きな市場を形成していくにはいろいろと障害があることは想像に難くありません。

ご存じのディズニーなどは、大作映画からグッズまでいい子いい子のキャラクターで一分の隙もなく固めていますから、暴力やセックスすら表現手段にしている日本製のアニメ系文化の流入には脅威を感じているに違いありません。今年全米で公開される予定の「もののけ姫」は、ディズニーの配給網を通じて上映されるのですが、これは無条件に作品の価値を評価してというよりも、そのことによるディズニーのメリットを冷静に計算してのものだという気がします。でも、逆にこれで火がついて、日本製アニメブームが大爆発という可能性もあるわけで、そこら辺はどういう思惑なんでしょう、ディズニーさん。

さて、最後に笑い話を1つ。以前の上司だった人が、ＴＶゲームの好きな自分の子どもに日本製アニメのビデオをプレゼントしました。ビデオを子どもに与えたあと、シャワーを浴びて出てみると、子どもたちが食い入るように画面に見入っている。なんと、そのアニメは18禁（！）だったのでした。すぐに怒って返品に行ったそうですが、18禁アニメの存在すら知らないのが、どうやら一般のアメリカ人の感覚らしいです。



イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田[illegible]昭 プロフィール

フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事はゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★恒例！ 東京ゲームショウレポート

季節の変わり目というのはなかなか天候が安定しないものですが、今年の荒れ具合はハンパじゃあないですね。私の住んでいる関東地方でも、もう初夏かと思えるほど暑い日の翌日が、雪になるかと思うほどの冷たい雨だったりとメチャクチャでした。おかげで、すっかり体調を崩してしまった今日この頃です。「年も考えないで無理するからじゃ」と友人からツッコミが入りましたが、今回もスケジュールがグチャグチャです。ゲームショウには19日のビジネスデーに行く予定だったのですが、前日になって進行中の仕事のデータが変更になっていることが判明。結局修正に20日の明け方までかかってしまい、またもやほとんど寝ないで一般公開日の会場へと向かうことになりました（なんか先月も似たようなことをやってたような気が……）。

こういったイベントでは、実に久しぶりの一般公開日の見学となりました。しかも時間に余裕がなく電車での移動だったので、海浜幕張の駅から一般ユーザーと同じ視点で行動することができました。

電車を降りたら、目の前はオレンジに白のグルグル模様だらけ。とにかく、来場者にアピールしようとする意図は十分に感じられるのですが、相変わらずお金をかける方向が間違っているとしか……（編集部注：鎌田さんは、自他共に認める創世期からのセガファンなのです）。

みぞれ混じりになりそうな悪天候にもかかわらず、駅から会場への間はゲームファンで埋め尽くされていました。私たちが着いたのは午後でしたが、開場前に３万人を越す行列ができて開場時間が早くなったそうです。３日間の会期内に過去最高の16万３千人が来場したとのことで、パソコン等のビジネス関連のイベント並の入場者数となってきました。バイヤーへの受注会が中心で細々とやっていたゲームの見本市の頃から思うと隔世の感があります。前回は少し無駄な空間が目についた会場内も、慣れてきたのかビシッとレイアウトが決まってましたね。反面、これからのゲームを先取りでプレイして貰おうという基本方針が、イベント中心で観客動員数を競う方向に変化してきているようです。

大手のブースはどこもイベントステージ中心の展開で、紹介コーナーもユーザーを囲いこんでじっくりと見せようとするタイプが多かったですね。これは最近の展示会形式のイベントの常套手段で、来場者数や傾向を把握しやすいのが特徴です。つまり、ブースの設営を請け負った広告代理店が、クライアント（広告主、ここではソフトメーカーですね）に対して「ウチはこんだけのお客さんを集めましたよ」とアピールするのに好適な方法なのです。

まあ広告代理店さんも商売ですから、クライアントによい評価を貰うことが最大の目標なんですが、これがお客さんに対して本当に重要な部分がアピールできているかというと必ずしもイコールではないんですね。だってイベントに人気声優が来て楽しいトークショーがあって、入りきれない位観客が集まればイベントとしては成功ですが、新作ソフトの魅力やその会社の方針がどれほど伝わったかは分からないでしょう？

もちろんイベントとして楽しいことも重要ですが、各メーカーのお偉方には本末転倒にならないように注意してほしいですね。なんたって「ゲームショウ」なんですから。

展示されたソフトはさすがにＰＳ陣営が一番多く、全体の約半分を占めました。次期モデルが発表になってもタイトル数が減少しないのは、次期モデルが下位互換をはっきりと約束しているからでしょう。ライバルの某社にはメ○ドライブのときから何回も提言したんですけどね。

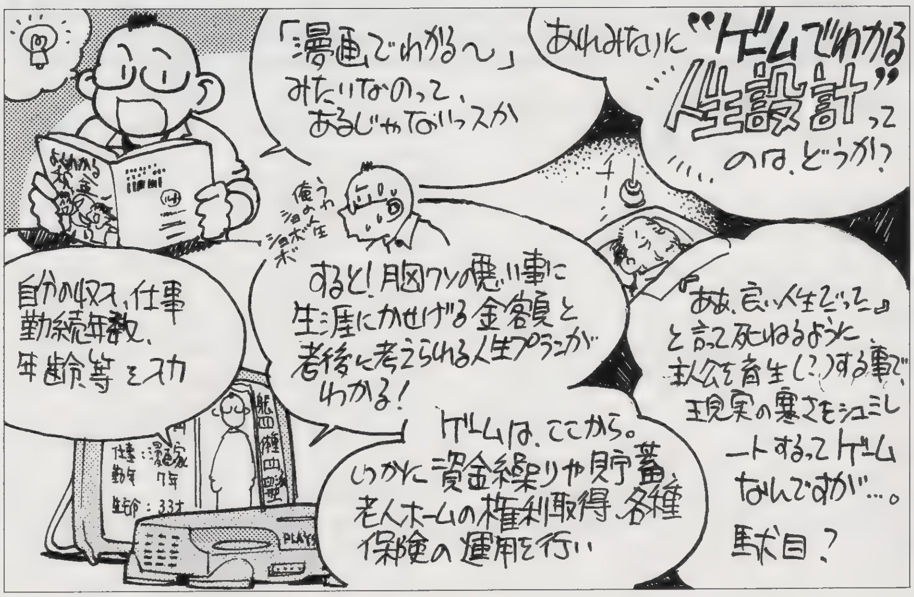
ジャンルとしてはやはりＳＬＧやＲＰＧ、もしくはこれの複合系が中心で、どうも新機軸と呼べそうなタイプは見あたりませんでした。アーケードでの人気を反映してか、ここでもダンス・音楽系のゲームが目につきました。数多いゲームのジャンルの１つとしてダンス系のゲームが発展することには賛成ですが、安易にコッチの方向にばかり走りたがるメーカーの態度にはちょっと危惧を感じます。

ドリームキャスト陣営には現行のゲーム機の枠を破った提案を期待していたのですが、どうもちょっと方向が違うかなという印象がありました。たしかに映像処理はレベルが違いますし、新しいゲームシステムの提案も数多くありました。なかには「これは凄い！」と感心するものもありましたが、ハードの力と大容量のデータを前提としたシステムばかりが売りになっているような気がします。

もちろん、そういった能力を全面に出したエンタテインメントも大切ですが、通信などの機能をもっと上手に使って少ない容量で大きな楽しみ、なんていう提案はできないもんでしょうかねぇ。

■今回はＰＣ（パソコン）関連のゲームについての出展も充実していましたね。昔はパソコン用のゲームに追いつくのが家庭用ゲーム機の目標だったのに、いまやすっかり逆転してしまいました。

やはり目につくのはウィンドウズ関連のソフトが多く、広報資料によると40タイトルあったようです。これはドリームキャストの32タイトルより多いんですね。私の好きなマックはというと……３タイトルしかないじゃありませんか。でもまあ、ＰＳのタイトルがマックで…… ドカッ、バキッ！☆（関係者からのツッコミ）。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう
新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）



まんが／岩瀬さとみ

春ですねぇ。とりあえず、春は眠いので何とかしてください。というか、マジで眠いです。窓から入ってくる風が確実にラリホーをかけていきます。あ、そうか、今寝てもしょうがないな。魔法だしな。

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と超しつこい宣伝も100 回超えたよ記念ってことで許してくれる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、ものスゴク楽しいですよ。なんて。

奴隷のDORE-YOど

図太いギターサウンドが脳天をかきむしる！　かきむしる！　ギュワーン！　ギュワギュワー！　フレットを滑る左手に汗が光る。と、「ビキ！」弦が…弦がき、切れたぁ〜電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。さらにリニューアルで見やすさUP！　写植文字はちょっと小さくなったけど……ってそんなことこんな時に思い出してどうするんだぁ！　このコンテストで、このコンテストでランクインしないといけないのにぃ。オレの音楽運もここまでなのか？　ちくしょー！　こうなったら最後の大勝負だ！　大暴れしてやる！　ギターなんてギターなんてぶっ壊れちまぇ〜！　ドカン！　バスドラにキィーク！　オラオラ！

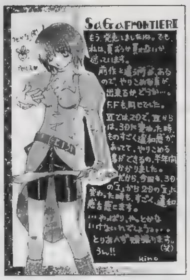
来年の今頃までには次世代PSが発売されているハズです。どんなことになってるんでしょうねぇ。業界もかなり変わっているとは思うんですけど……。ねぇ。

まあ、現行PSのソフトも動くことですし、盛り上がってるのは確かでしょう

▶栃木県　佐戸原ひろあさん　しょうがないですよ。元々無口ですから。というかしゃべりません。



◀宮城県　NAKOさん　そういう自由なカップリングが楽しめるのがいいですよね。



◀大阪府　キノピコンさん　このシリーズは……SFCの頃から毎回こんな感じですよね。



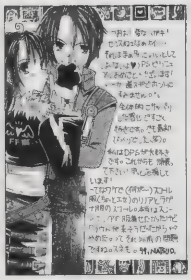
◀宮城県　山形紅子さん　頑張ればいつか見れますよって大変ですけどねやり直すの。



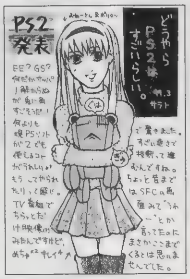
▼徳島県　十六夜千春さん　レベルの上限は99じゃなくて9999なんです。



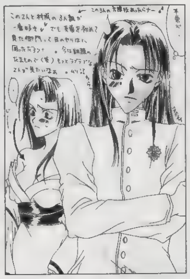
◀青森県　くめた夏緒さん　スネ毛はねぇ……実写男子のウィークポイントでもありますよね。



◀石川県　更人黙夜さん　スゴイらしいですよ。まあ、詳しいことがゲームが出てからで（笑）。



◀大阪府　TAEKAさん　まあでも式神ですからねぇ。きっとそんなのは歯牙にもかけないのでしょう。





▲京都府　タカライヒイデさん　最初は高いと思いますよ……。現行PSの初期価格、4万円位？



▲滋賀県　民てる戸さん　髪型、スゴイですよね。個性的です。なんていうか。



▲埼玉県　ヒウラムトさん　寒さに弱そうでいい感じです。アイス系の魔法でダメージバシバシ。



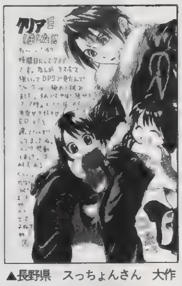
▲新潟県　如月たすきさん　バニラエッセンスとか入れるとさらにアレです。



▲山梨県　ゆきこさん　前向きは大事ですよね。でないと倒れたときも起きあがりにくいデス。



▲埼玉県　アンハピルマンさん　それでもEDが見れるのはいいですよね。諦めないのが一番です。



▲長野県　スっちょんさん　大作はこうでないとって感じでしたよね。お話ちゃんとしてますし。



▲茨城県　みなみ流水さん　裏側がないのが健気でOKですよね。イライラもしそうですが。



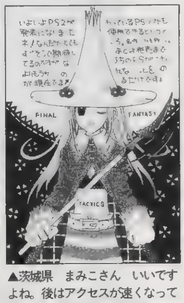
▲茨城県　輝久玲武さん　修理しかないでしょうねぇ。結構、素早くやってくれますよ。



▲神奈川県　鶏肉さん　ムチャですよね。かなり、極めないとムリらしいですよ。アレ。



▲静岡県　椰ちさとさん　みんないいヤツですよね。一部のイベント見るのはかなり大変ですけど。



▲茨城県　まみこさん　いいですよね。後はアクセスが速くなってたりするとさらにいいんですが…。



▲山形県　週末の怪人さん　あの服のママで学校は絶対行けませんからね。ぽよーんっと。



▲北海道　TOMYさん　やり尽くすとマジで素晴らしいゲームですよね。グッドEDでしょう。



▲東京都　氏江牙さん　レベルに合わせて敵が強くなりますからね。今回、戦略考えないと大変です。

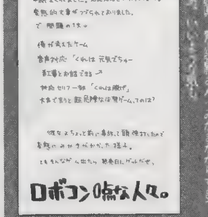
「うちの親はものすごくうるさいです。どれくらいかというと……気の弱い妹が簡単に泣いちゃうくらい。勉強から服装まで全てにおいてうるさいんですけど、なにかと口調も厳しいんですよね。まあ、食わしてもらってるんだからしょうがないんですけど、今年、私が受験にことごとく失敗し、浪人が決定した（現在予備校に通い始めたところです）ことで、更に拍車がかかり、当事者の私だけでなく、妹にまでプレッシャーをかけてきます。とりあえず、現在の親（まあ、メインは母親）の言い分は、「いい大学行かないとどーしようもない」。なんですけど……黙って聞いとくしかないんですかねぇ？」千葉県　梅橋商さん

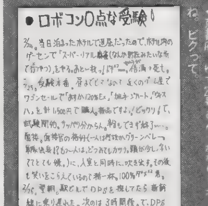
養われている以上は基本的には両親の言うことを聞かないといけないのは当然だと思います。ですが、ある程度「自分」が判ってくる歳になって、なおかつ言いたいことがあるのならちゃんと伝えるべきだとも、思います。いい大学に入ると確かに一流企業に就職できるかもしれませんが、今の世の中、一流企業に就職すれば、一番いい人生を送れるとは限りません。昔はともかく、今はいかに楽しく、自分的に満足して生活できるかの方が大事な世の中になっています。収入的には厳しくても漁師として、毎日楽しそうに漁に行く人と、お金のために辛い仕事をし続けるサラリーマン。どちらもお金を稼ぐということに上下はありませんし、大変なのですが、「いいなぁ」と思えるのはニコニコしてる漁師さんのような気がします。あ、でも辛い仕事でガンガンに稼いで自分の趣味にブワッてお金を使うっていうのもアリですねぇ…。とまあ、将来の選択肢は基本的には無限にあります。そういう様々なケースを自分に当てはめて考えて、ちゃんと「私はこういう風に考えたんだけど」と相談してみるのがいいでしょう。何度も、丁寧に。相手は自分をココまで育ててくれて、さらに自分のことを考えてうるさく叱ってくれているんだ（叱るっていうのは基本的には愛情がないとできません。叱るのは……叱る方もスゴク疲れるし、普通の人なら、叱ったりせず、ニコニコして暮らしたいと思っているハズだから）と、思いながら。まあそれでも、まったく聞く耳もたーんな感じなら…大人になってしまえばこっちのモノ（笑）。1人だって平気で生きていけます。とまあ、そこまでよーく考えた上で相談すれば、親はちゃんと対応してくれるハズです（例外もあり）。ヒステリックになってお互いにキーキー言っていがみ合ってちゃダメです。話し合いは冷静に。自分がどうしたいかを伝えましょう。

ロボコン0点な人

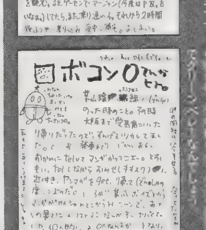
もうダメだぁ!!

…て遊んでいたせだろうか。弾撃ち放題だからね。まぁ時間がなくてクリアできてませんが、途中までのストーリーはかなり楽しかった。んで『トゥ・ハート』なんですが……なんかカタカナで書くと全然イメージ変わりますね。それはそうとして、ストーリーの変更は好みが別れるにしても、すごくよく出来てるじゃないですか。プレイアビリティも良好だし、おまけゲームも無駄に力入ってるし。これで文句言うとバチが当たると思います。あと、バカゲーかと思って買った『キャプテン・ラヴ』が思いのほか熱くて吃驚した。いや、バカゲーの類に入るんだろうけど、出来はスゴイ。➡ノドに続く





◀京都府　ゆず21号さん　かなりドキドキですね。ビクって。



なる）のが最大の欠点ですが（笑）。そのせいでサブヒロインの方に気がそれてしまうワケですが、この辺まで計算して作ってるんならシナリオライターは天才だと思う。マジでマジで。あと、雑君保プ氏のキャラは最初はどうかなぁって思ってたんだけど、氏のキャラじゃないと成り立たないくらいハマってる。雰囲気というか、ノリというか。それでいて「いい話だ」と思わせるあたりもスゴイ。まぁ、欠点といえば論撃バトルが面倒なところですかね。負けてやり直すのが面倒なんで、シークエンスごとセリフを飛ばせるようにして欲しかった。あと、このゲームでの恋愛論は、人によっては反論もあるかもね。そんなワケで、このゲームのクリエイターは個人的には重要チェックです。もし次、何か作るときは「あの『キャプテン　ラヴ』の〜」という宣伝文句をつけておいて下さい。そうしないと分からないので。やっぱハードの末期（?）ともなると、スゴイのが出てきますね。今後も楽しみだ。

今回もキリキリだったね。なんというか。（魔）

「PSどのポイント制について」　ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。今号からは心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

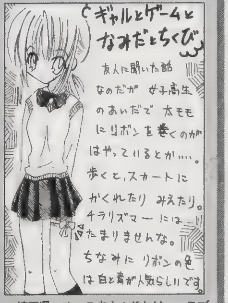
ギャルとゲームとなみだとちくび

「緊急病棟24時」の最終回見逃した〜。あのテのドラマでは久々に楽しんだのに。他にもTV埼玉の「獣神ライガー」「ドラゴンクエスト」も見逃したっけ。「寸前弱い」付いとる。（中）

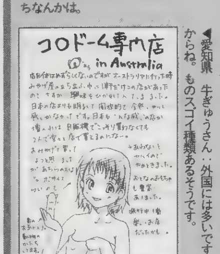
3月の終わりになって、欲しいゲームがあれこれ出てきた感じ。『ウンジャマ』『もっとマイエンジェル』でしょ、あと『パワプロ6』。これはN64で遊んでる唯一のシリーズ。じつは担当ライターだったりするんだけど、それに関わらず私物として買うって、そうそうあるもんじゃない。他の人は知らんが。ホラ、発売前に記事のためにやり込むから、発売後はもうすることねーってもんでさ。でも『パワプロ6』は底が見えない。特にサクセス。野球ゲーム＋育成SLGなモードなんだけど、なんつーか、快適さともどかしさがいい感じなのよ。快適なのは1ゲーム約1時間というプレイ時間。もどかしさはパーフェクトな選手を作る難しさとランダム要素に左右されるところ。しかもN64版はリセット不可。爆弾かかえたピッチャーに変化球練習を続けさせるロシアンルーレット感は、やり直しが利くPS版じゃチト味わえない。それだけに達成感もあるし。ま、いずれにせよ、近いうちに秋葉原で買いますわ。ホントは今にでも買ってきて、それを遊んだ話とか書きたかったんだけど。だから原稿遅れたんです……ってのは締め切りピンチの理由に……ならないよね。早く家帰って上原多香子のマキシでも聞きながら寝たい。新しいパソコン買いたい。ノドぬーるスプレーしたい。



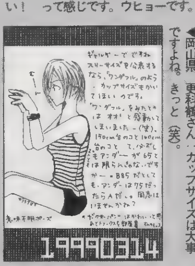
▲群馬県　のみねこさん：マッサージは効果あるらしいですねぇ。特に学生のうちなんかは。



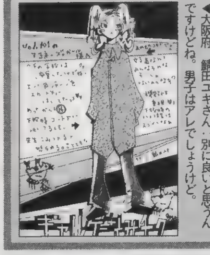
▲埼玉県　めーこさん：それは……スゴスギ。です。というか編集部一同、見たい！　って感じです。ウヒョーです。

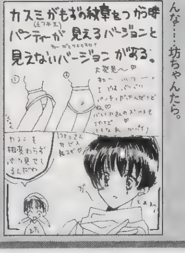


◀愛知県　牛ぎゅうさん：外国には多いですからね。ものスゴイ種類あるそうです。



◀岡山県　更科鶲さん：カップサイズは大事ですよね。きっと（笑）。

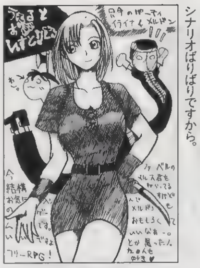

◀大阪府　鯖田ユキさん：別に良いと思うんですけどね。男子はアレでしょうけど。

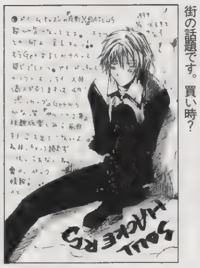


◀東京都　あけまつさん：相変わらずってそんな……坊ちゃんたら。

なんか楽しそうだなぁ……『パワプロ6』。買おうかな。（魔）

ゲームの話の続き　つーワケでたいして期待してなかった『キャプテン・ラヴ』が一番の収穫だったかも。当然まだ終わらせてないんだけど、なんか、えー話やなーみたいな。ストーリー展開のテンポが良くて、しかも面白いからグイグイと引っ張られる。今さらですがこのゲームのストーリーを一言で説明すると、とにかくモテまくる主人公が、言い寄ってくる女どもを次々とフっていき、ヒロインに対する愛を貫き通す……というゲームです。基本的にヒロイン以外はフッていかないと話は進まないのですが、その辺がまた、せつなさ炸裂みたいな。当然、別の女の子とのエンディングも用意されてはいるんですけど、基本的にそれらってゲーム的にはバッドエンディングと同様の扱いだからなぁ。2話でいきなりサブヒロインとのエンディングになってしまって、これはこれでいいかなぁとも思ったりしましたが（笑）。基本的には本筋のストーリーを楽しむゲームですね。恋愛AVGというか。まぁ、愛を貫くべきヒ■インが一番気に入らない（つーか途中で鬱陶しく


◀愛知県　只野コウさん　良いですよね。マルチシナリオばりばりですから。



◀大阪府　東本夕夜さん　そろそろDCってのが街の話題です。買い時？

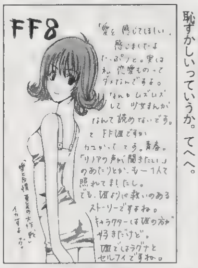


◀東京都　晶風さん　三ツ目の人のメガネはやっぱりレンズ三つあるんでしょうか？



◀東京都　風間アラシさん　ギリギリまで悩んじゃいますよね。どうしても。

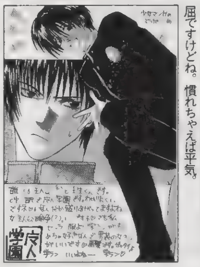

◀山口県　安芸涼花さん　確かに文字の方が思いは込めやすいですが……ソレだけじゃないです。

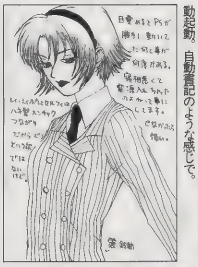


◀東京都　樋口真さん　照れますよね。かなり。恥ずかしいっていうか。てへへ。



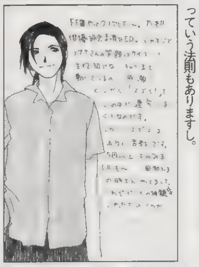
◀埼玉県　朝凪只花さん　タイミングもありますから。要注意です。

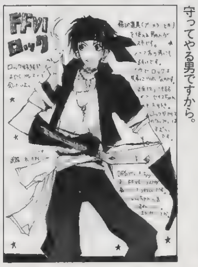

◀大阪府　柳けふさん　詰め襟は着慣れないと窮屈ですけどね。慣れちゃえば平気。


◀大阪府　スードンさん　かなり怖いですね。自動起動。自動書記のような感じで。



◀宮城県　フォレストさん　リルムの口の悪さも人気高かったです。描いちゃうぞ。

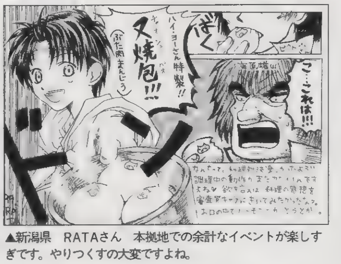

◀大阪府　スードンさん　風邪をひいたらゲームっていう法則もありますし。



◀埼玉県　四上ハルオさん　いいですよね。元祖守ってやる男ですから。



▲青森県　せんづき千春さん　ものスゴイ根性です。というか、チャンとこの大きさで統一取れてますし。



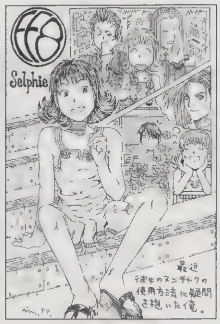
▲新潟県　RATAさん　本拠地での余計なイベントが楽しすぎです。やりつくすの大変ですよね。



◀大阪府　草原風魚さん　いい娘ですよね。というかいいエピソードがありすぎです。王家関係。



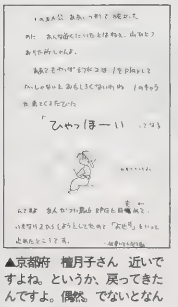
◀東京都　亀道楽さん　そんな出会いもステキですねぇ。つながっているのなら出てきて欲しいですよね。



◀栃木県　A・MAKERさん　なんというか、かなり自己流ですよね。夢中で覚えたんでしょう。



▲東京都　祥人さん　まあ、仲間が多いと何かと大変ですよね。殺すリスト持っててもしかたない気がします。



▲京都府　檀月子さん　近いですよね。というか、戻ってきたんですよ。偶然。でないとなんか納得が（笑）。



まんが／風上旬（きっとその髪の中の3割は妖しいモノ満載です）

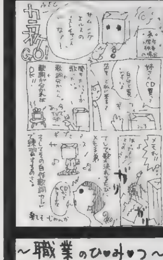
各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

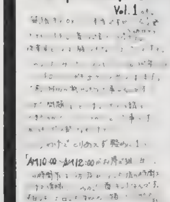
「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！　かもしれなかったり。



◀埼玉県　小■■さん　ビデオに撮ったりもしないんですね。男らしい。

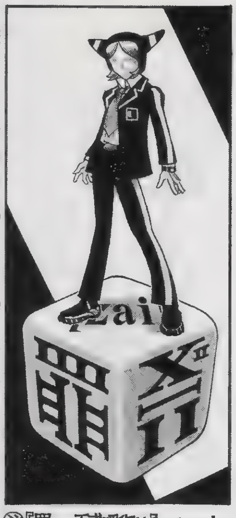


◀千葉県　TOMO-Iさん　第一弾、ステキな情報です。おハガキお待ちしてます。

新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！　っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。

先日、ＴＧＳに編集部の面々と行って来ました。で、一番強烈な印象を受けたのはＤＣ版の『バイオハザード　コード　ベロニカ』の映像。『バイオ』信者の私にとって、あの関節部がなめらかに動く美しいゾンビやクレアにうっとり！　さっそく翌日、ＤＣを買おう……といきり立って秋葉原に行ったんですが、本体と一緒に買って遊ぼうと思えるソフトが3本以上なくてガックシ。４月５月に楽しそうなソフトが発売されるので、それまで買うのは待とお〜と。あ〜早くＤＣ版『バイオ』で遊びたいな。あと、ソニーのパソコン「バイオ」ＰＣＧ－Ｃ１Ｒでも遊びたいです。もの凄く気に入ってます。賛同者の（う）さんと共に買おうと言い合ったが、それはいつになるやら。すでに持ってる（魔）さんが妬ましいのぉ。（ハ）



まんが／田中まさし（いい感じです。『サイ』の２は『ザイ』ですか）・イラスト／ＮＤＯ

㊟『罪』の正式呼称は『つみ』です。

ランキング発表

60　東本夕夜
55　小島要、小見幸子　ねこ香織
50　くめた夏緒
45　ＣＵＳＴＯＭ、樹宮匡平　祥人、ゆず21号
40　すだこ、スティーブン　布施唯華、ＲＡＴＡ　蘭丸
35　雨宮五月、昭直利　ちったん、十々夜　長尾叶矢、はせがわ皐仁　英桃、無為　ＭＥＧＡ－ＤＯＧ
30　いふじこう、卯月レイヤ　きりま水樹、クラゲ２号　ＳＡＴＯＭ！、鯖田ユキ　サハライワリ、のぶすけ　週末の怪人、藤苺らえる　堀川まじめ、水上陽平　みなみ流水、宮崎あさみ
25　彩秘、庵屋、楓来らみー　亀道楽、唐川遊人、太一　菊地弥、桐生新、朱見珠　ちょこぐま、とるとる　山形紅子、山師、ユズコ

●20　亜葵、哀原斑、青沢弘影、秋山たつみ、綾千、いっちー、岩跡Ｂ太、いわきゆーし、えーる、えんぜるぼーい、おてんとう虫、神楽しずく　我楽多、如月二月、吉良、毛、ゲーム一家、ココバット　ごぢうり　彩軌彼方、渋木直美、白犬、スっちょん、瀬田戒里、ぞう　谷川蛍雪、月の柩、TOMY鶏肉、乃亜、パー子、華玲子、ハリガネ、日向ラジヲ　藤崎あすか、ポリエステル、真崎桐夜、まじん、真宮まゆ、むにゃん、メタルうさぎ、望月きりか、ゆきこ。

●15　明石知子、有栖川恭、いちがやまみ、大澤紅愛、ORION、架上零、カカオマス夫、風間アラシ、風天、キノピコン、くさのたま　ころーにゃ、さくら、更科鵺、更人黙夜、沢井ユリ　さんとこ霜弥こゆり　朱理、白河勇魚、水鶏、せんづき千春、たかのすい、田川誠司、田中将司、民てる戸、塚のりこ、哲-PAY　天城らみあ、トモ、とりお、渚のくろうさぎ　猫びんりえる、野々海ちな、ののき　のみねこ　ばらスィー、ばり作、ぱんちょす　藤本Ｒ　藤本明斗、保科葵、宮夢るな、矢江サクラ、柳けふ、ゆうきるり　ユドウフ　四上ハルオ　ららら、龍百蓮、麗明



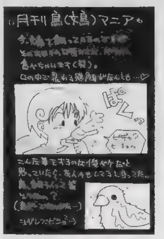
◀新潟県　ＲＡＴＡさん　不自然でもしょうがないでしょう。きっと。トレードマークですし。



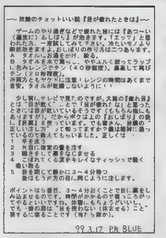
◀福島県　神楽しずくさん　いい感じですよね。春は眠いです。かなり。



◀宮崎県　秋山たつみさん　ポケステ、やっと買えるようになってきたみたいです。



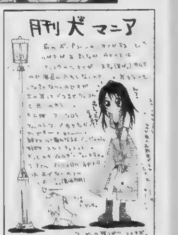
▲千葉県　ラブラさん　ヨダレだらけなのは可哀想かもしれません。



▲静岡県　BLUEさん　目は大事ですからね。特にゲーム好きな人には。



▲千葉県　大館かるなさん　映画、ものスゴイロングランですよね。



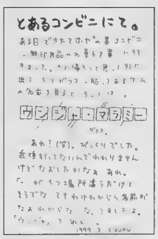
▲愛媛県　如月二月さん　勝手が判らなくて困りますよね。その辺は。



▲神奈川県　麗明さん　戦闘用の猫として開発されて……ないない。



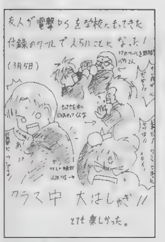
▲宮城県　侘助さん　ウサギの噛む力はものすごく強いですからね。



▲福島県　神楽しずくさん　こういう細かい違いで大笑いってありますよね。



▲東京都　谷川蛍雪さん　毛が長いとか短いとかだったんでしょうか……。



▲兵庫県　ほほほのほさん　楽しそうなクラスです。机とかに貼ったりして……。



▲北海道　みかんぱ市さん　こうしてひとつづつ大人に成っていくのですね。



▲群馬県　周東順子さん　ソレがゲームの楽しいところですよ。やってみましょう。



▲大阪府　龍司さん　なかなか画期的な投稿開始です。今後ともよろしくです（笑）。

読者参加小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは４月12日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクことラムダスのパーティは、さらなるレベルアップを求めて新たな旅に出た矢先、謎の襲撃者に襲われたが……。

シズハと名乗った刀使いの差し出した棒は何か結晶体の様なキラキラとした妙な物体だった。シュッ……

キューが手を差し出すと、その物体はアッという間に消えた。

「な、なになに？　今の何？」

ローディンが文字どおり目を丸くする。

「魔法による思念結晶体です。……この人の言っていることは信用してよろしいようです。御主人様。大賢者の嘘のない保証が得られました」

嘘のない保証……思念結晶体は精霊との契約や各国間の条約等で使用される。その場にある思念をそのまま固めるため、少なくとも、当事者には嘘がないことが明らかになるのだ。今回の場合、大賢者を信用するなら、これ以上ない保証となる。

「……とりあえず、食事の続きにしようか」

キューは料理を再開した。

シズハさん……いやシズハは（さん付けは止めろと言われた）なんか寡黙な人だった。ほとんど自分から語り始めない。ご飯を食べながら話して得た情報は刀使いであること、探知系の術に引っかからない技があること、そして、ボクラは彼女の審査に合格したということ。

「審査？　なにそれ？」

ローディンは未だ警戒を解いてない。この辺は孤立した村の民だからか……一度認めてしまえば非常に仲間を大事にするのだが、実績を築き上げるまでなかなか信用してくれない。まあ、人見知りが激しいというかなんというか。

「私はある目的のために冒険者をしている。その目的を果たすための審査だ」

山形県　富良野信二さん：



◀茨城県　小見幸子さん：パーティメンバーが増えました。さて今後の展開は？

ハードの神様の犬Σ

バナナマスター、犬くんまたまた連絡取れず！　失踪か、それとも行き倒れか？　その前に、ここの原稿の尻を拭うのは一体誰？……え、オレ？（ハ）

（魔）　締め切りだって言うのに犬くんと連絡がとれん！

（ハ）　え？　鼻キャップさん行方不明なんですか？

（魔）　うん。ＰＳ編集部だけじゃなく、ＤＣ編集部でも行方を探しているらしいよ。ところで、鼻キャップってなに？

（ハ）　ほら、奴隷の似顔絵のところで彼、鼻にキャップをしているじゃないですか。で、オレが勝手にあだ名をつけたんですよ。

（う）　見たままをあだ名にして言うのは良くないと思うよ。

（ハ）　反省。そう言えば先週「バナナマスター」って言い過ぎちゃったかな？　犬くん。反省するから連絡下さいね。

（魔）　そうね。オレもちょっと言い過ぎちゃったかな。反省。でも、行き倒れていたりとかしないだろうね。

（う）　確かに。犬くん最近ＰＳ２の取材やら、ＤＣのハードの解析やらで大忙しだったしね。あまり体調よくなかったうえにその膨大な仕事が重なったから……。

（魔）　うーん。家で倒れたりしてないといいなぁ……。

（う）　とりあえず連絡はほしいよね。

（ハ）　その昔、犬を呼べる犬笛というそれはそれは便利な道具があったそうな……。

（う）　よいですなぁ。そんなアイテム。ＤＰＳ編集部にも１つ欲しいね。

（魔）　まあ、冗談はそのくらいにして、（ハ）が犬くんをいしめた罰として、ここの原稿を代わりに書いて下さい。

（ハ）　え〜っ。やですよ。今週は編集部に４泊もしていたんですから。それに、今週ビデオで予約していた「ＵＦＯ特集」を家に帰って見たいんですよ。

（魔）　そんなこと言ったらオレ、今日で５泊目。

（ハ）　きゅ〜ん。犬くん早く帰ってきてくれぇ〜。でも、何を書いたらいいんです？　オレ、ハードのコトなんか何にも解らないですよ。

（魔）　まあ何か時事ネタでも何でもいいよ。

（ハ）　じゃあここはやはり今話題の都知事選挙のコトについてでも書きますか。

（う）　うおっ？　そんな知識（ハ）にあるの？

（ハ）　いや、オレらが都知事選に立候補したらどんな公約をするかってコト。

（う）　とほほ。で、どんな公約をするのさ？

（魔）　まず、ゲームセンターを24時間営業に復活させたり、ＪＲの環状線を24時間営業させるとか。

（う）　ほうほう、いいね。あとは？

（ハ）　都庁の１フロアを猫ちゃんの間にして、一日一回はその部屋でゴロゴロするとか。あとエロ条例とかも出しちゃいますね。

（う）　猫ちゃんは良いとして、エロ条例ってナニ？

（魔）　風俗業を深夜12時以降も営業可にすの。でもね、その時間帯は30％料金が加算され、そのお金は老人福祉や都の赤字を救済する計画。

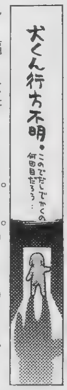
（う）　うーん確かに。風俗は不況しらずだから、金回りは良さそうだけど……。なんか、真剣に考えているんだが、考えていないんだかよく解らんですな。

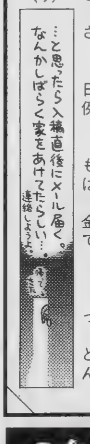
（ハ）　エロ条例は良いと思うんだけどなぁ。

（魔）　なんとなくわけ判らなくなってきたから（ハ）の大好きなＵＭＡやＵＦＯのコラムでも書くっていうのは？

（ハ）　それなら任して下さい！　あっ、でも書くところなくなっちゃった。チェ。それにしても犬くんて現れたり消えたり、正にＵＦＯみたいな存在ね。

（う）　なんのこっちゃ。





●今はこれだと思うのです●◆

今更なのですが、映画「ガメラⅢ」をネコミミ少女大好きライターのｍｉｍｉさんと観てきました。イマイチだとは聞いていましたが、ホントとは（笑）。怪獣映画には必須の要素の格闘シーンがほとんどないのです。退屈なドラマシーン（前田愛は可愛かったけど）が延々と続き、アクションシーンでは人が吹っ飛んだり、爆発シーンばかりで迫力の格闘が観られなかったのが残念です。まぁ、劇中のＣＧを観ると日本でもこの位はできるようになったのか……と感心する部分はありましたが、やっぱり1800円は高いです。７月公開予定の「スターウォーズ」まで、映画はお預けかなと思う（さ）です。

大盛況だったＴＧＳ、行って来ました。コイツはビックリ！というタイトルはなかったものの、全体的には各機種とも充実していたと思います。その中でオイラが目を付けたのは、カプコンからＰＳで今夏発売予定の「トロンにコブン」です。もう何が楽しいかって、コブン達の行動とカワイイ声！これは要チェックですよ。あとは「ＤＱⅦ」ですかね。ＳＦＣの「Ⅵ」のデキがイマイチだったので、ＰＳ版は期待しています。ＤＣでは「ソウルキャリバー」がかなりイイ感じでした。ナムコのゲームへの取り組む姿勢はスゴイですね、ホントに。

よ？　でも、そうなると、犯人が見つからないとカッコ悪い、といいますか、くやしいじゃないですか（笑）。しかし１人で行くと、犯人が判っても推理が完全じゃないとかいろいろ問題が発生しそうなので（笑）、やはり誰かと行きたいです。そうなると人選が重要になってきます。やっぱり、こういうツアーってミステリー好きじゃないと、参加してもつまらないだろうし、ダメな推理になるでしょうし……（笑）。で、その人選なんですけど、私の中で「ミステリーの達人」といえば、（ほ）さんとライターのウォルフ中村さん。このお二人といっしょに推理していけば、きっと完全な正解にたどり着けると思うのですが……そこで、この場を借りてお知らせ。（ほ）さん、ウォルフさん、いっしょにミステリーツアーに参加しませんか？　推理力を必要としております。みんなで名探偵になりましょう！　３人なら、料金も安くなります（笑）。ちなみにツアーは８月末頃の予定。今から予約しておかないと、満室になっちゃうようなので。（名探偵志望　だ）

と言うわけで連絡ありました。（魔）

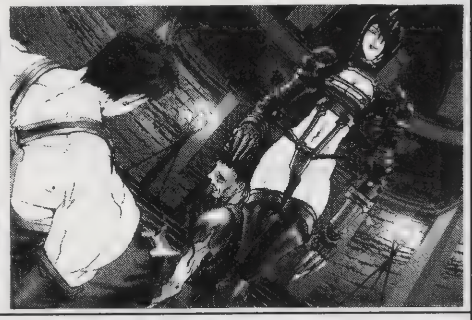
それよりも「ガンドレス」が……（魔）

もうすぐ東京の方でも、ＩＤＯのcdmaoneサービスが始まる様子。丁度、ＩＤＯに加入しているし、新たに端末を交換するのもアリかなと思ってますが、ＮＴＴの通常回線を敷く方が先かも。何しろ、携帯を新しくしたところで、通話品質が上がるくらいしかメリットない（私にとって）ですから。モバイル環境でインターネットにアクセスするのであれば、データ転送レートも携帯より上ですし、何かと使い道もあるのかも知れませんが……。結局のところ、単に新しもの好きだから気になる程度なんですけれどね。まぁ、いずれ自宅でもネットにアクセスできる環境を構築しておかないと、何かと不便そうな気もしてます。その時は、パソコンも買い換えないとダメかな、やっぱり。（ち）

「バイト先のＹちゃんにアプローチし続けて早半年。やっとファーストデートにこぎつけました。友だちに聞いたり、雑誌読んだりして覚えた各種スポットを巡り、なかなかいい感じで帰路についた午後７時。地元の駅に着いたら……なんと目の前で知り合いがケンカ中。顔見知りだってのがばれて、なんか彼女にちょっかい出してきたので、守ろうと手を出したら……いつの間にか彼女争奪戦になってしまいました。ふざけんな！　と、とにかく、彼女を連れて逃げ、追手をまいたのはもう終電過ぎ……電車で逃げたので、かなり遠くの駅で降りていたのですが、２人で４時間、タラタラと歩いて帰りました。イロイロムダなことを沢山話しながら。歌を歌ったり。結果……現在いい感じです」茨城県　フラキミノルさん

今、一番興味があるのが「ミステリーツアー」です。といっても、（八）さんが大好きな「心霊スポット巡りツアー」ではなく、ましてやディズニーランドの「シンデレラ城ミステリーツアー」でもありません。私が行きたいのは「事件の犯人を推理して捜す、探偵気分が味わえるツアー」です。マイナーな旅行プランと思いきや、「コナン」や「金田一」の影響か、これがけっこう人気なようで、探すと「高級ホテル」や「豪華クルーザー」などなどいろいろなツアーがありました。まあ、そうはいっても内容はほぼ同じで、だいたいはこんなカンジ。まず本物の役者による芝居を客全員で見る↓その芝居中に事件が発生↓客はその事件の犯人を推理する↓犯人を突き止めるための手がかりは、ホンモノの従業員への聞き込みや館内放送のヒントで得る↓犯人が判ったら、その推理と共に用紙に書き、専用のボックスに投函↓次の日に解決編の芝居を上演↓犯人と推理が当たっていた客は表彰され、賞品がもらえる……とこんな流れ。好きな人なら、もうわくわくのツアーでし

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）

手軽に参加したい人は

ＨＰ	＿	全数値を足して25になるようにする
つよさ	＿	
かしこさ	＿	
すばやさ	＿	
こううん	＿	

キャラクター名
カタカナ６文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①　戦士系、②　魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト75はフリードレス城の攻防戦です。フリードレス城はダニア公国とネルダニア帝国の接点となる要所。今回両国が開戦し最初の戦闘が行われた場所でもあります。開戦当初は局所的な兵数の投与と効果的な戦術展開で帝国側が押していましたが、次第に物量的に勝る公国側が戦局を押し返し始めました。ここへ来て公国側は開戦当初に奪われたフリードレス城の奪還を計画。遊撃隊としてギルドに兵員の募集を依頼しました。フリードレス城は別名、迷宮城としても有名で、開戦当初の帝国側の様に奇襲による攻略以外奪還方法は無いと言われ、警戒が厳重な現在は実質攻略不可能とされています。冒険者たちに課せられた命令はとにかく、「城を我が手に」という一点のみ。選択は次の３つ。①深夜未明、少数で迷宮内に潜入。②正面に囮を置き、裏から潜入。③帝国側に潜入し、中から攻略する。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されてしまいます。

しめ切りは、次号本誌（104号）発売日の４月23日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど75」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の108号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第106号　４月23日発売号　第101号発表
第109号　５月21日発売号　第103号発表
第110号　６月11日発売号　第104号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど75」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

Ａ　ソード使い　ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

Ｂ　カタナ使い　戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

Ｃ　拳法士　拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。

Ｄ　糸使い　糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

Ｅ　爆火師　火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。

Ｆ　火の操術士　Ｇ　水の操術士　Ｈ　風の操術士　操術士全般　ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

Ｉ　火の符術士　Ｊ　水の符術士　Ｋ　風の符術士　符術士全般　操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

Ｌ　僧侶　かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

Ｍ　言霊使い　かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

Ｎ　聖戦士　聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

Ｏ　侍　信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

Ｐ　忍者　打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Ｑ　魔獣使い　契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

Ｒ　人形使い　自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

Ｓ　重力使い　ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは100号募集分の発表



▲滋賀県　仙蛙さん　風邪にケアル……体力だけ回復しても……感じでしょうか？　まずはエスナ？



▲神奈川県　深沢的さん　そういうところでも楽しめるのが良いゲームなんですけど……ね。



まんが／神奈川県　いっちー（つけられてる……ずっと？　主人公かピンチになると現れたりして、待ってましたって）　イラスト／Ｃ次郎



▲岩手県　連珠さん　そうですよね。別に25～６歳くらいでも別に不思議じゃないですよね。



▲埼玉県　新城ケイジさん　叩いて直る確率はかなり低いです。というか、普通ムリっていうか。



◀神奈川県　ちまり猫さん　安いのがいいですよね。未プレイな方はいかがでしょう？



▲愛知県　牛ぎゅうさん　遠回りじゃないですよ。ソレがベストだったんですよ。進んでます。



▲福島県　ユズコさん　ティナは至高の人になっちゃいますからね。恋愛イベントとかないですし。



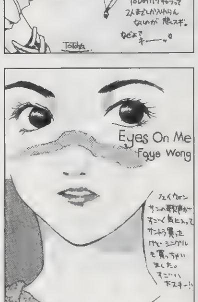
◀京都府　十々夜さん　いいゲームたくさん出てますからね。ＰＳ。やりがいあります。



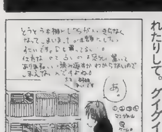
▲群馬県　のみねこさん　着替えできるといいんですけどねぇ。次ではきっとやってくれ……ませんかねぇ



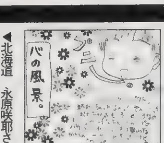
▲福井県　有栖川恭さん　というか前作の主人公……ナルシストでしたっけ？　しゃべらないから……。



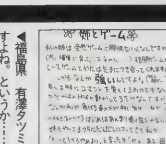
◀新潟県　ＢＡＮＧさん　生歌が絶妙のタイミングですから。いい感じです。増えるんでしょうかねぇ、今後。



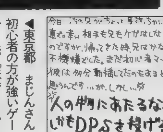
◀北海道　永原咲耶さん　入らなくなりますよね。整理大変です。隙間に入れたりして。グイグイ。



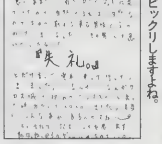
◀福島県　有澤タツミさん　悲しいですよね。というか……トホホ。まあ、新しい連載に期待しましょう……。



◀東京都　まじんさん　レバガチャな初心者の方が強いゲームってありますからね。『鉄拳』とかも。



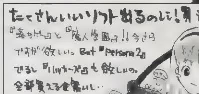
◀広島県　岩本智さん　八つ当たりはねぇ……。イカンですよね。もったいないですし。スゴク。



◀東京都　こたつやさん　「失礼」。普段聞き慣れないだけに、ビックリしますよね。



◀京都府　シゲさん　彼の戦闘中の待ちポーズ、カッコイイですよね。剣を捧げる、騎士の儀式って感じで。



▲奈良県　弥宗上総さん　そうなんですよね。欲しいソフトはたくさんあるけど……。買えるソフトは限られてますから。

●「奴隷の「ど」大賞」　今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。突然ケンカに巻き込まれるっていうのもスゴイですけど……彼女、遅くなって怒られたりしなかったんでしょうか？　まあ、一緒に危険なことを経験すればするだけ、秘密を共有すればするだけ、男女の仲も深くなるっていうのは確からしいですから、上手くいくのも当然かもしれません。

ｉモード対応の携帯買いました。というか、前のヤツのアンテナ近辺が何か壊れちゃったので買わざるをえませんでした。くそ一思わぬ出費。まあ、でもいいか。イロイロできるみたいだけど、メールは目玉バイオに64K対応ＰＨＳあるし……って考えると大抵いらない機能みたい(まだわからん)。だけど、画面が大きくなったおかげで電話帳の検索がとても簡単になったのがステキ。まあ、これまでのに慣れちゃってるから今は使いにくいけど、新しいのに慣れちゃえば確実にこっちの方が便利。のはず。軽いしね。変なクリクリも付いてるし。まあ、まずは説明書を読まないと。で、(う) も一緒に買いに行ったのですが、前の携帯買ってから10カ月経ってなく……なんか定価購入なので止めてました。可哀想です。少し。 (魔)

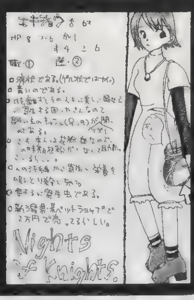
感じがビシビシにきてるもんなぁ。ちゃんと最後まで生き様を描ききって欲しいナァ。で、次回作は「燃えよ剣」を……ってダメ？ あ、そういえば、ちゃんと三国志を描き切れれば「蒼天航路」もかなりスゴイと思う。って最近のマンガは……そんな感じかな。あ、ミモフタもないギャグ……というか何というかかなりキテる、すがわらくにゆき「おれさまギニャース」も良かったなぁ。エロマンガ誌は全部チェックしてないからわかんなかったっていうか(笑)。後は……あ、ポケステ、買えた。なんか、週末毎に出荷数が増えてるみたい。とりあえず2個ゲットできたのでしばらく何とかなりそうって感じ。良かった。チョコボ入れっぱなしにしたり、メッチーにエサやったりしないとだからね(笑)。最近ポケステを首から下げて歩くことが普通になってきてなんだか変なオレ。まるで、ネックレスとかの装身具と同じように着けてるもんなぁ。これでもう少しコントローラ部分がいい感じなら……指痛くなるもんなぁ。かなりね。 (魔)

Nights of Knights

クエストナンバー72発表：100号募集分

今回募集のクエスト72はグランバティユ宮殿の内部調査でした。別名黒魔の宮殿、暗殺魔導集団クライオ教ラッシン派の総本山で行われた魔術大会は熾烈を極めました。まさに命がけの大勝負。潜入調査のためとはいえ、過酷なクエストとなったようです。選択は基本的にそのキャラの能力値、職業に合わせる必要があり、難易度は必然的に高くなってしまいました。そのせいか、調査も順調に進み、暗殺教団の秘密のヴェールが一部、剝がされたようです。

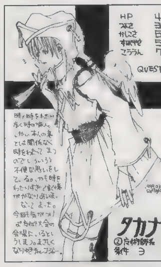
MVP



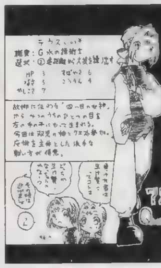
▶東京都 猫ぴんりえるさん 今回のMVP。実は職業が術士系じゃありません。これはもう……ものスゴイ運が良かったとしか思えません。だって、それ以外の活躍したキャラは全部術士系だったから。何かに取り付かれたかのように勝ち抜いたのは、ものスゴイ迫力でした。ちょっと怖かったです(笑)。



◀和歌山県 太一さん まあ、ロリコンでもいい気がします。大きくなるし。スグに。



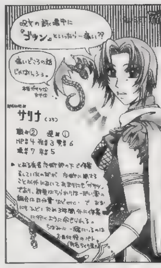
◀千葉県 志木リヒコさん 何度も時間旅行をくり返すと危険ですよね。



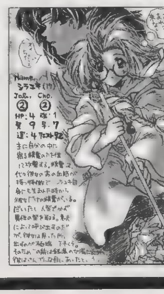
◀東京都 樹村Oさん 逃げられるといいんですけど……。どうなんでしょうねぇ？



◀新潟県 名前さん 肩の刃が回るとかあり怖い気がします。顔とか危なくないですか？



◀東京都 風間アラシさん 修行してもがさつなところは直らない気もします。



◀大分県 英桃さん 女湯で呼び出されたら……ソレはソレで楽しそうです。



◀東京都 水都花鈴さん 近親婚はやはりタブーでしょうから……。大変そうです。



◀福岡県 琴平白生さん 半魚人でないといけないのは……同族だから？



◀京都府 保科葵さん 弟子がビクビクしてそうでなんだか可哀想な気も……。



◀北海道 TOMYさん 直接攻撃魔法が使えなくても立派な術士ですからね。



◀埼玉県 小島要さん 子供にお願いされちゃあ帰ってこないワケにはいきませんねぇ。



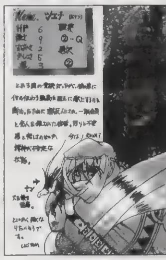
◀鳥取県 ねこ香織さん ……っていうか、クエストじゃないところでみんな戦いです。



◀岐阜県 宮崎淳さん 何とかしても言われても……って感じですよね。



◀大阪府 秋月枯都さん 踊り子だけどその筋肉はすさまじいワケですね。



◀茨城県 CUSTOMさん 大切なモノを失ったとき、どうするのか。で、その人が決まります。



◀埼玉県 宮崎あさみさん ナニはなくとも2人を探し出さないとですね？



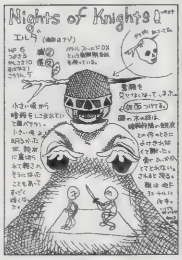
◀神奈川県 朝影礼都さん 吸い込んじゃうとアレですよね。ヤバメですよね。



◀千葉県 竜神凜孝さん 失うモノが大きいほど、得られる代償も大きいと言います。



◀大阪府 水上陽平さん なんというかラブコメ一直線って感じです。



◀千葉県 大澤紅愛さん 偶然生きてるってヤツですね。痛そうです。



◀福井県 渚のくろうさぎさん 生き残れないハズなんですけど……MVPは……。



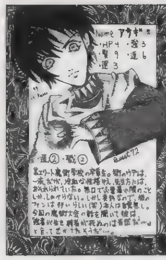
◀茨城県 小見幸子さん お父さんパワーはいい感じでしょうね。楽しげです。



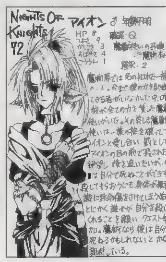
◀神奈川県 ユドウフさん 赤ちゃんになったら……ねぇ。消えちゃいますよね。



◀岡山県 藤本丑さん 女子校にはレズ説、男子校にはホモ説。ありますよね。



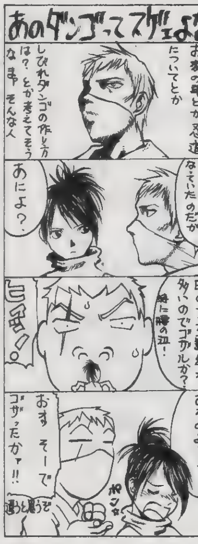
◀神奈川県 海陸あいらさん 強いモノしか生きられないんでしょうかねぇ？



◀宮城県 蘭丸さん 死にたくても死ねない絶望感はスゴそうです。でも、それでも生き残ったら？



◀福井県 有栖川恭さん 自殺を望む者。キリスト教なら大罪ですけどねぇ。



まんが 斉藤和衛 (イロイロって……ないですよねぇ……笑。しびれ団子の作り方考えてそうです)



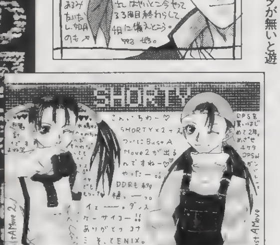
◀宮城県 蘭丸さん 牙でガブガブがかなり接近戦で飛び道具にかなわないような。



◀静岡県 八神れんさん 健気でストレートでいいですよね。「いいヤツ」ですし。



◀秋田県 なまはげ雪亨さん 前作のデータが無いと遊びつくせませんから。



▲鳥取県 水無月蓮さん 楽しいですよね。対戦ダンスゲーム。今回も盛り上がりそうです。

最近(でもないか？)地下鉄のトンネル内にＴＶモニターをズラ～っと並べ、同じ映像を流すという広告があります。一直線に大量に並んでいるから、走っている途中でも映像が動いて見えるワケです。私がソレを始めて見たのは、○○ＴＶの広告だったんだけど、いきなり目の前に現れたときはどうしようかと思った。しかも他の乗客は馴れてるのか平気な顔をしてたんで、自分の頭にだけ届いた電波かと思ったり。これはもしや他の人には見えない洗脳電波なのか、おお、なんか『ゼイリブ』みたいだとか。っていってもマイナー過ぎて分からないか。このトンネルＣＭ(？)、常に流しているワケではないようで、ラッシュに縁のない私はアレ以来１～２回しか見てませんけどね。 (ほ)

TGSに行ってきました～。すごく気になっていた次世代PSの新情報がなかったのは残念でしたが、とても楽しかったです。個人的に注目作なのは、PS……「フロントミッションサード」。とにかく凝った作りなのが好みです。今回は戦闘中にヴァンツァーから、降りて別の機体に乗り換えることができるみたいです。もちろん生身で敵ヴァンツァーと戦うこともできます。そうなると、素手でヴァンツァーを倒す 東方不敗のようなキャラが出るかも……と、勝手に想像しワクワクしたりしてます(笑)。次はDC……やはり『バイオハザード』でしょう。今回はビジュアルが綺麗になっただけじゃなく、ステージの明暗を使った演出など、今までのシリーズとは違った怖さが体験できそうです。楽しみなり。 (う)

最近の最大のショックと言えば週刊ジャンプの「ライジングインパクト」連載終了、というか打ち切り。人気なかったんかぁ……ちぇっ。まあ、「ジョジョ」も終了したけど、個人的にもう読んでなかったのでどうでもイイヤ。第4部まで……かな。「ワンピース」あるからいいかぁ……。ナミにお願いされたときのルフィの顔がもう……いいよなぁ。ナミの話はもう、引っ張って引っ張って引っ張ってギリギリまでガマンだったからなぁ。後は暴れるだけだし。はふ。後は……井上雄彦の新作「バガボンド」単行本発売おめでとう。以前、衣谷遊大先生(酔っぱらい親父)と話したときに先生(酔っぱらい父親)が「ナニがスゴイって井上雄彦(酔っぱらいのため呼び捨て)に武蔵を描かせようと思った奴が一番スゴイ」って言ってたんだけど(男酔いどれ)、確かにその通り。井上雄彦氏本人が「武蔵が描きた～い」って思ったんなら井上氏がスゴクて、コレにしません? って薦めたのが編集者ならその人がスゴクて……って感じ。なんかもう、漫画史に残りそうな



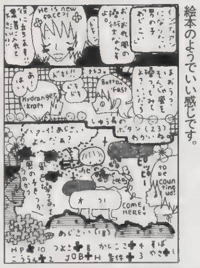
◀奈良県 輪廻さん アマゾネスは子種を得るために遠征に出たと言いますが。



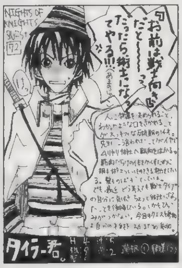
◀静岡県 藍沢いずみさん 大変ですねぇ護衛も。あまり甘やかすとろくなコトにならないような。



◀埼玉県 白河勇魚さん ものスゴクしっかり者なのです。楽しそうですし。



◀愛知県 おてんとう虫さん なんていうか……絵本のようでいい感じです。



◀埼玉県 四上ハルオさん 人の言うことは聞いた方がいい気がします。



◀北海道 ころーにゃさん 前世の記憶ってイロイロと縛り付けそうですよね。



◀大分県 雨宮五月さん ある意味永遠を求める人向けかもしれません。



◀徳島県 O・KAZUKIさん 良いですよね、家のことを気にしないでいいのは。



◀東京都 慇懃無礼さん 全力で逃げても……多分術の方が……速い気も……。



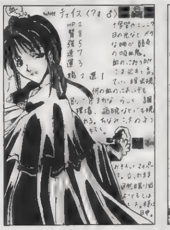
◀埼玉県 ヨシキチマルさん バトルさせられるのはイヤーンですよね。



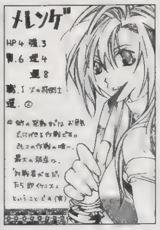
◀宮城県 かかみらすさん 失敗もあるわけですね。何となくいい感じです。



◀宮城県 浅月トウカさん かなりいやな感じです。何というか、元の人格は?



▲栃木県 佐戸原ひろあさん 何となくほんわか。



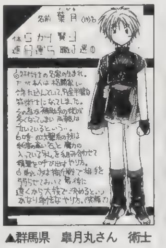
▲山形県 週末の怪人さん お色気じゃ……ねえ。



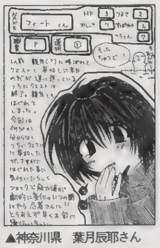
▲岡山県 藤本Rさん なつかれるのもイイモノ?



▲山形県 みるく1号さん 魔女ガエルはヤですねぇ。



▲群馬県 皐月丸さん 術士相手には有効かもしれません。



▲神奈川県 葉月辰耶さん ショックで変化って……。



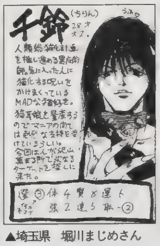
▲高知県 サハライワリさん ものスゴイ限定されてます。



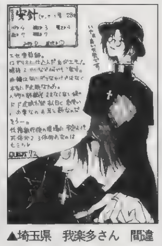
▲新潟県 高橋智子さん 負けでしょう。なんていうか。



▲福岡県 菊地弥さん プリン師匠は食われるでしょう。



▲埼玉県 堀川まじめさん ものスゴイ趣味です。



▲埼玉県 我楽多さん 間違えてやっちゃったり……。



▲滋賀県 ごちうりさん ねちねち攻めるのはアリですよ。



▲神奈川県 ゆりさん 意志の力は大事です。



▲愛媛県 むにゃんさん 毛刈りはヤですよね。



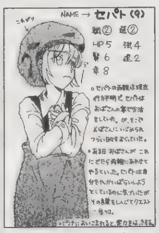
▲三重県 朱見珠さん 猫竜はなんとなくニャーなのです。



▲愛知県 ポリンポリさん やられた方はたまりません。



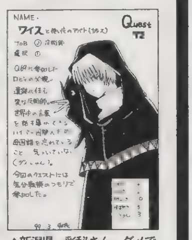
▲神奈川県 ぱり作さん 運には頼らないのが◯です。



▲新潟県 ふくろう太古さん 生き残って欲しいですねぇ。



▲大阪府 昭直利さん 犬のおかげですね。全て。



▲新潟県 彩秘さん ダメですねぇ。ペラペーラ。



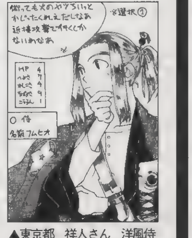
▲鹿児島県 佑りおんさん どれくらいやるんでしょう?



▲愛知県 さくらさん なんていうか迷惑な(笑)。



▲東京都 谷川蛍雪さん たくさん生きると色々あります。



▲東京都 祥人さん 洋風侍もステキです。足はブーツ。



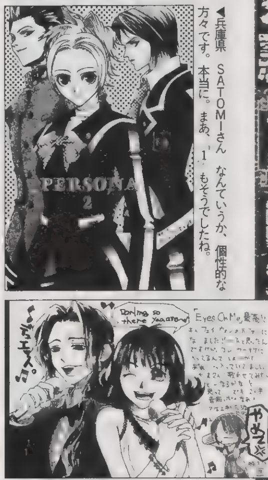
まんが／兵庫県 北酒場与作(ってかなり悲しい気がします トホホ)兵庫県



◀和歌山県 太一さん Hはないですけど、ゲームとしてはなかなか。ほのぼのです。



◀東京都 ゆきこ。さん 『3』はいつでしょうねぇ? 楽しみにしてる人多いんですが……。

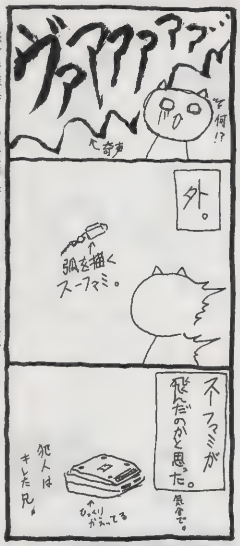


◀兵庫県 SATOMIさん なんていうか、個性的な方々です。本当に。まあ、「1」もそうでしたね。

▲長野県 スっちょんさん 入ってるでしょう。多分。アッという間ですよ。ガンガン歌ってみるといいかも。

●突撃ラッキー4 貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！ さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！ 数字は2108でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚づつ、住所と共に書いてください。

WOWOWに入ったのはいいが、有料のアニメ放送ってやらないのだろうか。てっきり「星界の紋章」の後番組があるのだと思っていたのだが……。ちょっと残念です。その代わり、無料のアニメ放送はいくつか流れる模様。そんな春のアニメの中で（ち）が気にしているのは、「ベターマン」と「十兵衛ちゃん」の2作品。「ガオガイガー」の米谷ヨシモト監督による前者と、「赤ずきんチャチャ」の大地丙太郎監督による後者。スタッフから予想可能な期待値を持っているのはこの2つくらいかと思います。あとは、個人的な趣味の範疇で「ガンダム」や「ネオランガ」あたりはお話メインで気になるところ。作画的には「天使になるもん」とかも気になりますが、これぱっかりは見てみないと何ともいえないですね。



まんが／青森県　くめた夏緒（パンチラなら……ですよねぇ）

ゲームソフト激論座談会

「ついに次世代PS（って言うんですね?）が発表されましたが、みなさんの素直な感想はどんなですか?」山形県　本中しんじろうさん

魔　ウィッス。次世代っす。なんちゅーかスゴイって言うか、判ってないっちゅーか。
ち　まあ、我々3人の願いだった互換性に関してはバッチリ実現されてるからいいか。
う　でもなぁ……性能は良くならないんでしょ?
魔　うん。発表会で100%の互換ですって。120%はありませんって。まあ、それでもスゴイんだけど、どうせなら読み込みスピードUPとか、メモリーカードの読み書きが速くなるとか、そういったオマケは欲しかったなぁ。せっかく高いお金だして買うんだから。ってもう買うこと決まってるっス。
う　高いってどれくらいかな?
ち　5万円は超えないと思うんだけど……。わからんスな。
魔　PSも最初は3万9800円から始まったからねぇ。オレ的にはその辺かねぇ。
ち　性能から考えれば、8万円くらいしても不思議じゃないですからな。
魔　またハード発売日に行列に並んでソフトと合わせて7～8万円使っちゃうんだろうなぁ。現行PSの時がそうだったもんなぁ。
う　当然、ハードと同時発売でソフトは4～5本出してくる?
ち　くるでしょう。というか、ソレで現行PSが成功したわけだから、同じ様なやり方を踏襲するのは当然でしょう。
魔　わざわざ違うコトして失敗する可能性を高める必要ないもんね。基本的にはSCEIが現行PSでやってきた広報展開や販売戦略を使用するでしょう。
う　しゃあ、夏には現行PSの時と同しように100タイトル以上のソフトの発表がある?
魔　あるかもね。わくわく。
ち　まあ、でも、とりあえず、入れ物は決定した。あとは中身。その中身の発表がちゃんとあるまで、放っておいてもいいでしょ（笑）。DVDビデオが見れるかどうかも判らないし。
魔　オレ現時点でDC欲しい度かなりUPしてる。
う　実はオレも。
魔　『バイオ　ベロニカ』に『DOR2』『ガンダム』『魔剣X』『FRAME GRIDE』『つくろう』シリーズも来るしね。
う　『パワーストーン』『マーヴルVS』もいいですなぁ。
魔　あとはあの変なコントローラだけだな、問題は。
う　（犬）にPSコントローラが使えるようにしてもらおう。
ち　ソレはいくらなんでもムリがあるんじゃ……。
魔　そうねぇ。ビジュアルメモリのスロット2つあるしね。
ち　…ってそういう問題ではなく。

「欲しいモノを思う存分買いまくってる床部の皆さんコンニチワ。皆さんは今でこそ買いまくりなワケですけど、学生時代とかはどうしてたんですか?　ただひたすらガマン?　参考のため教えて下さい。貧乏な高校生より」愛知県　クラセンスさん

魔　オレはバイトだな。もうものすごくバイト。コレまでしたバイトの職種30は軽く超えてるもん。しかも大体1年以上続けたし。最高……同時に5つ掛け持ちしてたことある。
ち　ガマンですな。
う　基本的にはガマン。で、本当に欲しいモノはママに超おねだり（笑）。まあ、その反動で今、自分を抑えられないのかも。
魔　キミの学校、バイト禁止だったんでしょ?
う　うん。それもある。まあでも、ゲームとかマンガとかアニメとか、さらに言えば時計とか、服とか、なんか今ほどなかった気もするし。
魔　オレは高校の時、既に200万円の借金抱えてたしなぁ。
ち　なにソレ?
魔　ヤマハのシンセサイザーDX－7×2に、コルグのポリ800、その他多重録音用の機材一式をローンで買ったらその値段。まあ親が契約してくれたんだけど、毎月バイトしてお金は入れてたし。
う　スゴイね。ソレは。私なんて40万円が最高金額。
魔　まあでもキミは旅してるし。
ち　私もそれほどじゃないですなぁってこないだマンション買ったか。高かったです。
魔　桁が違うって。しかもムダ使いじゃない。それ。となると……筋金入りのムダ使いはオレ様だけか!　グワッハッハッ。
う　笑うところか?　そこ。
魔　ふんだ。いや、当然ね、反対されたですよ。そんなでかい買い物。でも青春の情熱で、親を説得したですよ。まあ、説得というか、お願いしたというか。キチンと論理的に、コレがあればこういうコトが出来るんだってちゃんと。そしたらウチの親は最終的には納得してくれた。たどり着くのに半年以上かかったけど（笑）。まあ、その代わり免許もないし、車も持ってない。
う　でもソレは私も。
魔　まあ、キミはね。しょうがないね。ローンキライだし。
う　いや、キライというかよくわかんないから手を出しにくいってだけ。（魔）ローンとか、（ハ）ローンとかには何度もお世話に…。
ち　店で説明してくれるじゃない。
う　それでもわかんないんでちゅ!
魔　オレはカード!　何カ月後かのオレに全てを託すって感じ。ガンバレ!　って。



◀和歌山県　日向アキラさん　長かっただけに感動もひとしおですよね。セーブデータ継承とかできないんでしょうかねぇ。

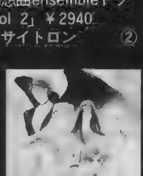


◀愛知県　椎原めぐみさん　そうですね。3枚目くらいからですよね。加速度的にラブ度が高まるの。テーマも明確にな[illegible]

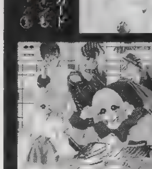
GMCD News

今回のオススメは、「アンジェリークRadioドラマI～さよなら、迷宮（ラビリンス）～」です。ラジオ日本で好評放送された連続ドラマ「真夜中万華鏡」シリーズに、オリジナルの続編ドラマが追加された完全版です。①

現在発売中
- 「光のティアラ／favorite child＊ai maeda」¥1,223（税込）キングレコード
- 「フェイバリットディアキャラクター・ソング・ファイルス」¥2,854税込）キングレコード
- 「フェイバリットディアキャラクター・ソング・ファイルスII」¥2,854（税込）キングレコード
- 「アンジェリークRadioドラマI～さよなら、迷宮～」¥3,000（税込）コーエー①
- 「シェンムー オーケストラバージョン」¥2,500（税込）ポリグラム・莎花～江青日抱花歌～」¥1,000（税込）ポリグラム
- 「ゼルダの伝説～時のオカリナ リアレンジバージョン」¥2,500（税込）徳間ジャパン
- 「ATHENA ～Awaking from the drdinary life オリジナルサウンドトラックス」¥2,310（税込）サイトロン
- 「デバイスレイン ドラマCD」¥2,940（税込）サイトロン
- 「悠久幻想曲ensembleドラマCD vol 2」¥2940（税込）サイトロン ②



▶オリジナルポストカードがもらえるキャンペーンも実施されています。①



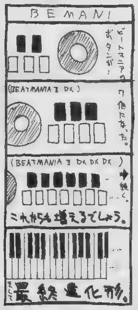
◀ゲームでは描かれなかったキャラの魅力が満喫できる1枚となっています。②

お笑い4コマ道場

DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ!　（魔）

天地14cm　この大きさにおさめてね!　左右6cm

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中!　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混しって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える?　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント!　スゴーイ!こりゃもう、送らないとソンだね!　ソンというか送ると得!　次号でこれまたスゴイのよ!



◀神奈川県　想刻さん　きっと、最終的にはコレでしょうねぇ。ただあまり難しくなっても……ねぇ。



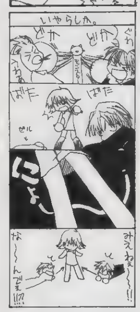
◀兵庫県　無為さん　きっと滅亡とか消却とか。人参が無くなるわけですね。世界から。



◀大阪府　キノピコンさん　いくら女子に冷たく当たっても……ダメです。（笑）。



◀三重県　くらくら☆くららさん　なんでかー!　なんでかー!　かなしいときー!



◀栃木県　ぐなぐなさん　まあ、ソレがセルフィのミニスカ七不思議の全ての謎です。



◀大阪府　七瀬深青さん　怖いですねぇ。ものスゴク。攻撃しなかったら……。ねぇ。



◀兵庫県　秋時活貴さん　安らかに。ナニもなかったように。全てはそういうところから始まるのです。



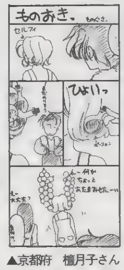
◀京都府　水祇さん　お父さんもさりげなくお友だちになりたいのですよ。実は。



▲大阪府　亜久羅翔さん　うーん選びにくいというか……。



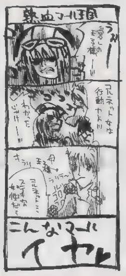
▲岩手県　瀬田戒里さん　やれや。本当に。なんか涙が……。



▲京都府　槽月子さん　ココまで気づかないよりもハネが不思議。



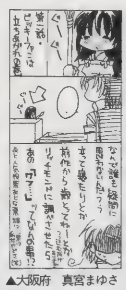
▲奈良県　紅牙翔さん　海にクマがいてもまあ、いい気もしますが。



▲愛知県　ぱんちょすさん　イヤですね熱血過ぎて。男。



▲福島県　有澤タツミさん　やっと最近。でもまだ1人1個とか。



▲大阪府　真宮まゆさん　変……ですよね。まさに無敵?



▲愛知県　北原健光さん　起こるんですよ。かなりな確率で。



▲京都府　藤本明斗さん　ソレはソレでラブリーだったりして。



▲北海道　哲-PAYさん　泣きながら立ち去る姿が男らしいです。

ちゃんとパネルが踏めてない場合が多く、「あれ?」とか思ってるうちにゲームオーバー、なんてことがしばしばあります。ちょっと慣れるのに時間がかかりそう……。「MAKE IT BETTER」すら満足にクリアできない状態なので、とりあえず練習が必要なようです。まぁ、それ以外はおおむねいい感じに仕上がっているので、これは文句なく（って文句言ってるじゃん）買いですね。他には、最近プレイしたゲームでおもしろかったのが『キャプテン　ラヴ』。これは完璧に好みが別れるけど、あの独特のノリについていければ楽しめると思います。結構ね、「愛」なんてものについて真剣に考えてみたりもしちゃって。アーケードでは『ギガウイング』がいい感じ。かつて「点数がすっごいインフレしてるよなぁ」と思っていた『閃激ストライカー』をもはるかに上回るインフレっぷりで、もうどれだけ点数とってれば一般にスゴイと思えるのかがわからなくなるほど。『グラディウスIV』も楽しいし、当面、ゲーセンではSTGも楽しめそうです。（平）

★ずっと前号流用注意　ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う!」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、① ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。② 住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです!　気を付けて下さい。

今回のＴＧＳの思い出は……『アーマードコア』大会で3位になってカメラもらったこと（3位は2つあったので、（う）も同じのをゲットしました）。ありがとう、フロムさん。ソレと……一般日にメインステージで行われた超豪華賞品の当たるクイズの司会（手伝い）をしたことかな。なんか楽しかった。日曜日なんで人はムチャクチャ多かったけど。人混みキライだからさっさと帰ったんだけど、なんか、ＤＰＳ－Ｄの表紙娘さんのコスプレをした娘がいたらしい。直で見ればよかった……。なぜなら……下乳衣装だったから。コレがもう……写真見せてもらったんだけど鼻血もの。ステキ。なんていうか、タダで見ちゃっていいのか？　って感じ（笑）。今度機会があれば探したいので情報あれば教えてね！　でへへ。　（魔）

買ったまんまず〜っとほっぽっといてたＷＩＮ版の『センチメンタルグラフィティ　クイズコレクション』。ちょっとしたはずみに思い出したので、なんとな〜くプレイしてみました。……小説の問題ばっか。まあ、大体ゲームやってれば小説の展開もつかめる（気がする）のでそれなりになんとかならなくはないんですが、それにしても。「……だから、そんなに小説の問題ばっか出されてもわかんねーっつーの!!（↑直前と言ってることが違います）」。結局、いまだ壁紙は1枚もゲットできず。自分のせつなさゲージが上がる一方なので、とりあえずこれはなかったことにしました。んで、『ＤＤＲ』。ようやく、編集部にも専用コントローラとソフトが届きました!!　早速プレイしてみたんですが……実際アーケードでプレイするときって、パネルのデコボコを足で感じてある程度場所を把握してる部分ってあるじゃないですか。ところが、PS版『ＤＤＲ』の専用コントローラ（いや、もはやマットと呼ぼう）は、まっ平らなのです。おかげで、全然簡単なところで

ＰＳ拡張計画

最近、パワーアンプを物色しています。ひと昔前のハイエンドクラスが、割と手頃なんですねぇ。（魔）がバイオなら（ち）はビデオデッキじゃとのたまいながら、ほかにも欲しいものがたっぷり。俺は今猛烈にＡ級アンプが欲しいぃ!!　（ち）

今欲しいのは、米国はKRELL社のKSA 80というモデル。ちょうど10年ほど前のモデルで、A級80W×2というスペック。でもこれ、なかなか巨大なんですよ。絶対、今使ってるラックには入んないや。すると、ラックも買い換えってことかい!!　って、そんな資金もないから当分様子見なんですけれどね。それでも、いつかは買いたいアイテムなので、地道に貯金してみます。ＤＣも欲しいし新しい携帯も欲しい。なんつうかキリがないですな。



▲新潟県　山咲おゆきさん：厳しいですねぇ。選択は……。



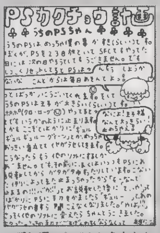
◀神奈川県　いっちーさん：そろそろ寿命？　でしょうか。キレイにしてもだめなら。



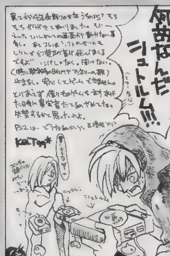
▲鳥取県　ねこ香織さん：使いにくいですよね。



◀富山県　すだこさん：返りが悪くなりますよね。ばら売りしてくれないと。ゴムの。



▲愛知県　おてんとう虫さん：好かれてますねぇ。



◀東京都　谷川蛍雪さん：異常音はドキドキしますよね。キタ！　って感じで。

他機種のことも話したい

ワンダースワン、ゲットー！　って、買った訳じゃないですけど。（魔）から貰いました。しかもピンク色。（魔）は5ポイントアップ。　（う）



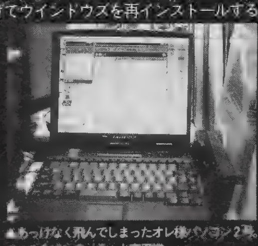
◀大阪府　鯖田ユキさん　名作です。

スワンを入手したのはいいですが、「スパロボ」までやりたいゲームがなかったりして。「魔人」もまだ先みたいだし…気長に待つことにしましょう。さて、ＤＣですが「マーヴルＶＳカプコン」と「ハウスオブザデッド２」のデキのように、欲しさ大爆発って感じです。しかし、純正コントローラの操作感が、あまりに悪いのには閉口。別のメーカーからいいコントローラが出るまで待ってみようかと思ってます。でも、慣れなんですかねぇ？　ＭＤのコントローラも最初は「これでなにしろっつーねん！」と思ってたけど、ガマンして使ってたら気にならなくなったし（笑）。いやいや、悩みますなぁ（涙）。

パソコン買って何をする？

うし！　パソコンコーナーだ。まだ全然、質問ハガキ来ません。悲しいです。しかも今回も、なんちゅーか悲しい感じで原稿書いてます。人もいないしね。締め切りすぎちゃってるし。ヤバイ。そろそろ印刷所の人に……ウグッ　（魔）

とまあ、そんなわけで毎度、人の少ない編集部からお送りするパソコンコーナーですが、そういえばちょうどいいタイミングでオレのノートパソコンのＨＤからいろんなファイルが消えちゃうっていう不思議な現象が起こりました。かなりハテナ？　って感じです。おかげでウインドウズを再インストールするハメに。悲しいナァ。ポストペットのデータとか、大事なメールとか、イロイロ消えちゃったよ。泣ける。というワケでここで提案です。ココのようにムチャクチャパソコン関係のプロの人がいる職場でも、パソコンはダメになるときはダメになります。直ることもあるけど、ダメなことも多いです。そんなワケでこまめにバックアップを取りましょう。これぞ、パソコン道の王道。とにかく泣けるから。ＭＯでもＣＤ－Ｒでもなんでも良いでしょう。とにかく気をつけようね。約束だ。

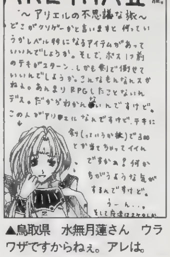

▲あっけなく飛んでしまったオレ様パソコン2号。メール&インターネット専用機。

クソゲーマー万才

ＷＩＮ版の『ペルソナ』が発売されました。推奨スペックを見ると、いつの間にか下回ってる。　（う）

というわけで、新たにパソコンを購入するまでＷＩＮ版『ペルソナ』はおあずけです。まぁ、スペックも推奨というだけで、今のパソでも十分プレイできる（ハズ）です。でも、せっかくだから快適にプレイしたいじゃないですか（笑）。それよりも『幻想Ⅱ』『サガフロⅡ』『ラング』などなど、ＰＳでもプレイしたくてしてないゲームがありますし。それにしても、個人的にゲームで遊ぶ暇がない（涙）。ところで（さ）は今までのが嘘のような、優雅な生活を送ってるらしいですな（きっ）。いいなぁ〜。

ワンダースワンを入手したので、ちょっと感想などを。まず単三電池1本でかなりの時間稼働するのが嬉しいです。長距離を移動する際にはかなり便利です（って、あんまり遠くへ行きませんが）。しかも小さく軽いのです。ただし、電源を入れないと音のボリュームを下げられないのはちょっと……。私の場合は、家ではほとんどプレイしないので（やはり外出中がメイン。主に電車の中）、電源を入れるたびにちょっと恥ずかしい思いをします。そういえば、この間編集部の近くのゲームセンターで、スワンがクレーンゲームの景品になっていました。1回200円なんですが、運さえ良ければそれでスワンをゲットできるのかと思うと、なんかすごいです（ライターの人が2つゲットした〜といってました）。このゲームセンターって、ガンプラとかいろいろなものが景品になってます。最近では新しいガンプラが出るたび、ついついそのゲーセンを覗いてます。



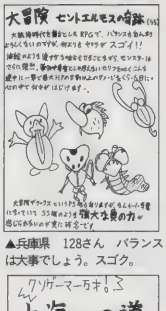
▲鳥取県　水無月蓮さん　ウラワザですからねぇ。アレは。



▲福岡県　イソペンタンさん　難しいんですよね。クリアに命がけな感じです。トホホ。



▲高知県　サハライワリさん　そういうのありますよね。

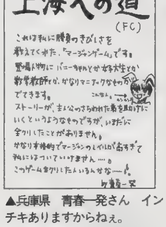


▲兵庫県　128さん　バランスは大事でしょう。スゴク。

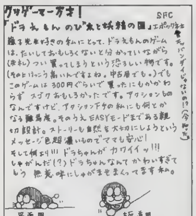

▲大阪府　鯖田ユキさん　もう少しやることがあるとなかなかスゴイゲームだと思うんですけど。



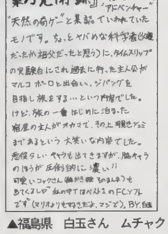
▲千葉県　アサヒナナミさん　相原コージ氏の絵が印象的。



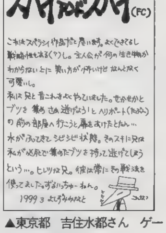
▲兵庫県　青春一発さん　インチキありますからねぇ。



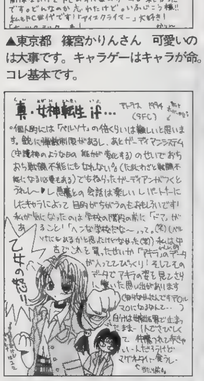
▲東京都　篠宮かりんさん　可愛いのは大事です。キャラゲーはキャラが命。コレ基本です。



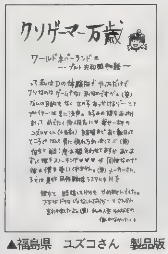
▲福島県　白玉さん　ムチャクチャですよね。



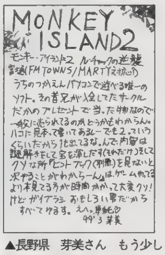
▲東京都　吉住水都さん　ゲームとしてOKですよね。



▲東京都　まじんさん　難易度高いですよね。本当に。バンバン死んじゃいますし。トホホ。



▲福島県　ユズコさん　製品版をいかがでしょう？



▲長野県　芽美さん　もう少しなんですけどねぇ。



まんが／福島県　ゴ★ギャーン（ビビルでしょう。ソレは）

雑学の王子様

今回は誕生（発売）から40年目に当たる「バービー」人形がテーマ。この人形は、その時代の流行が敏感に取り入れられ、そのつど新型が発売されます。（だ）

近年の「ｃｋ」「ラルフ・ローレン」版などもそうなのですが、「バービー」には「レアモノ」が非常に多く、それが世界中のコレクターを熱中させる1つの要因となっています。それは、子供向けの通称「ピンク・ボックス」だけでなく、大人、しかもコレクター向けの「コレクター・エディション」が発売されていることでも明らかでしょう。このほかにも少数生産で、限られた店舗でのみの販売や、ブランド扱いで発売する「リミテッド・エディション」、季節や時期に合わせて発売する「スペシャル・エディション」なんてものもあります。つまり、メーカーが率先して「レアモノ」を作っているワケで……それはともかく、このバービーが最初に発売されたのは1959年2月13日。アメリカの玩具メーカー、マテル社でバービーは売り出されました。これはドイツで大人向けの人形として売られていた「リリー」を基にデザインされたもので、この人形のアメリカでの販売権を獲得していたマテル社が販売したのです。ちなみに、この「初代」バービーをデザインをしたのは「ジャック・ライアン」という人物。この人物、5回の結婚歴がある上、その後9回の結婚歴のある女性と結婚。さらにはバービーをデザインしたのち、本物の「スパロー・ミサイル」や「ホーク・ミサイル」を設計したのですが……それは余談なので割愛。こうして完成した「アメリカ製のリリー」にはマテル社創立者の17歳になる一人娘「バーバラ・ホンドラー」から「バービー」と名付けられました

そろそろ、マンションの更新の時期になりました。今回で2回目ということは、住み初めてもう4年以上になるんですねぇ〜。それにしてもいまだに冷蔵庫がないのには、我ながら笑えます。友人たちにも、ゲームなぞ買わずにさっさと買え〜！　と去年ぐらいまではつっこまれたものですが（最近は諦めたのか、もう言いません）、なんとか暮らしていけると、ついつい……ね（笑）。あると便利というのはわかっているんですが……なによりほとんど家に帰らない（帰れない）のも、原因なんでしょうか？　一人暮らしの3種の神器のうち1つしか持っていない（テレビだけ。しかも高かった　涙）。でも、今度税金の還付金が戻ってきたら買ってやろうかと思ってます。さて、どうなる？　（う）


■魔王32才ヌレ。　爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回は何となく盛りの季節春に相応しくヌレ。


■犬ヌレ。　働くときは本当に良く働く彼。行方不明！　でもしめ切り後に連絡あり！　詳細は次号で！


■バオウ中里ヌレ。　自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。『パワプロ6』……ちと欲しいな。


■ほやへ田島ヌレ。　卑劣なゲームプレイなら天下一。しかし最近大変だね。それにしても。大忙し。


■うききヌレ。　とりあえずメディアワークスで一番『センチ』の真髄を理解している男。多分。ね。



まんが／宮須弥（くノ一は自分の身体も使って情報を……って違う）　イラスト　岩瀬さとみ

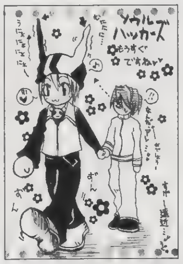

▲熊本県　緑鳥さん　人に歴史ありになってきました。今後もガンバリマス。


▲神奈川県　神蘇さん　ちょっと似てるところはありますが……別物な気も……。



▲群馬県　のみねこさん　PS本体との相性もありますからねぇ。イロイロ試してみて下さい。


▲茨城県　小見幸子さん　続編もいい感じに仕上がると良いですよね。期待しましょう。



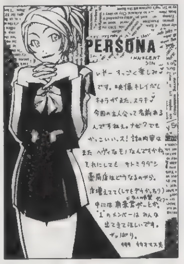
▲高知県　真崎桐夜さん　妖怪レーダーみたいになってたら……怖いかも。



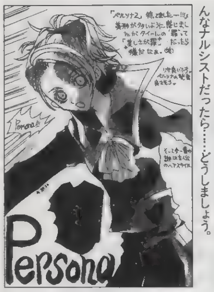
▲東京都　山師さん　見えませんねぇ。だから楽しいですよね。EDもマルチですし。



▲大阪府　雨宮五月さん　『VII』、シナリオいまいちはアレでしたし。その辺はバッチリ補完されてます。



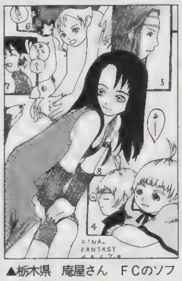
▲神奈川県　カカオマス夫さん　主人公の名前は変えられると思うんですけど……。どうでしょう？



◀埼玉県　ヒイラムトさん　イヤですねぇ。というかみんなナルシストだったら……どうしましょう。



▲神奈川県　ばり作さん　イロイロと絡まる2人のシナリオ。前作とは別物です。



▲栃木県　庵屋さん　FCのソフトはダメなんでしょうかねぇ？　やりたい人多いと思うんですけど。



▲愛知県　藤崎あすかさん　集め始めるとキリがないですよね。特にレアカードは。



▲静岡県　南さつきさん　好きなら……と割り切れないモノがありますけど……ね。

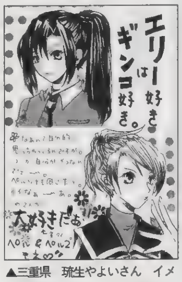

▲東京都　野々海ちなさん　まだデキてないんじゃないでしょうか？　コレからですよ。続報に期待しましょう。



▲大阪府　鯖田ユキさん　高いんですよね。かなり。しっかりしたモノは特にアレです。



▲東京都　スティーブンさん　酒臭いですねぇ。というか、戦闘中も飲んでそうです。



▲三重県　琉生やよいさん　イメージ的にそうですが……性格はどうなんでしょうね。



▲愛知県　ポリエステルさん　心配してるんでしょうねぇ。ものすごく。帰り遅いし。



◀岐阜県　葉月ひとみさん　勉強もハガキもガンバって下さい！　マジメに勉強すると大変ですからね。特に高校からは。



◀富山県　すだこさん　チャムやリリスは永遠の憧れです。妖精さんがまとわりついてるのはステキすぎですよね。聖戦士って感じで。

▶福島県　ユズコさん　出たら買いですが、中途半端なタイミングで現行PSが壊れちゃったりするのが一番痛いですよね。



▶神奈川県　ららさん　なんていうか……木漏れ日の感じがステキ過ぎです。いい風吹いてそうですよね。サーッ……って。

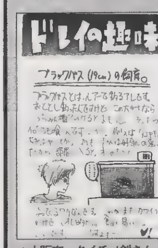


奴隷の趣味

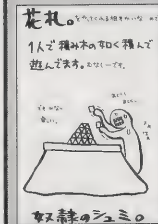
変な趣味をみんなで慰めあう……んじゃなくて、なんとなくいい感じで発表し合う趣味のコーナーです。答えは3つ。①趣味。②興味。③甘味。はい、どれ？　なんていう不条理系のネタで世の中は笑いが取れるでしょうか？　シュール。（魔）

「私の趣味はスッゴク辛い食べ物を作って食べることです。ポテトチップとかにチリペッパーかけたり、カレーにオリジナルの香辛料入れたりして楽しんでます。でも、この楽しみは大体月に1回。以前、やりたい放題してたら、お腹壊しちゃったんで」東京都　新円晋紀さん：

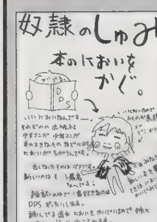
辛いのはオレも好きです。が、確かにお腹壊すし、肛門が熱くなったり、痔になったりするので注意しましょう。おいしいけどねぇ。東京板橋区、上板橋の中本（って字コレで合ってたっけ……）っていう激辛ラーメン屋さんへはよく行ったナァ。冬とかに食べると、上着着なくても暖かいんだよねぇ。身体のシンから暖まってるってヤツ？　まあ、次の日の朝は確実に熱い便所体験が待っていたけど。って何か汚いね。すまん。



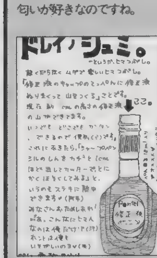
▲大阪府　タイチノ剣さん：エサあげてると覚えてくれますから。くれくれって。



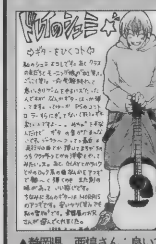
▲愛媛県　青沢弘影さん：まあ、健全というか何というか、ドキドキはしますよね。



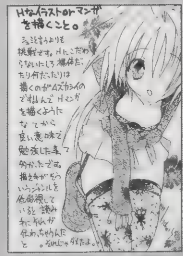
▲愛知県　パパさん：怒られるでしょう。それあは。インクの匂いが好きなのですね。



▲新潟県　霜弥こゆりさん：笑。なんというか……かなりヒマというか。百里の道も～って感じ。



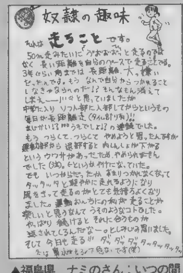
▲静岡県　亜煌さん：良いですよね。ちゃんと音が出るようになってくるとさらに○。



▲岡山県　樹宮匡平さん：裸体や絡みは難しいですからね。デッサンの勉強になります。



▲大阪府　ゲーム一家さん：黙々と読むのがいいでしょう。静かに。パラパラって音だけ。



▲福島県　ナミのさん：いつの間にか出てますからね鼻水。恐怖ですよね。女子は特に。

て戦わせるということはできません。でも、オリジナルキャラのRシリーズは個人的にお気に入り。ストーリーもまだ完結したとは言えないので（たぶん）ぜひ続編を発売してほしいものです。さてさて、VAIOをゲットするべく、参加した『アーマードコア』大会ですが、やはり世の中上には上がいるものです。準決勝まで（いったので）すが、そこで敗退……結局3位でした（優勝した人おめでとうございます……うう、いいなぁ）。でも、賞品として小型カメラを貰えたのでラッキーでした（2位の賞品、ポータブルDVDプレイヤーにも惹かれましたが）。しょうがないので、今は床部のメンバーをパシパシ撮ったりして、楽しんでます（なんかちょっと哀しい）。大会で負けましたが、私はこのゲームがお気に入りなので、これからもコツコツプレイしていくでしょう。何だか続編も発売されそうですし……（あくまでも個人的な推測）。さて、こうなった以上、VAIOは自腹で購入するしかなくなりました（涙）。秋口をメドに！（う）

奴隷のDORIどっ

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■さとちーヌレ。 来てない日はガウン着てワイン飲んでるのかと思うとムカツクなり！ キー。

■ちくちりヌレ。 皮肉を言うのが大好き。次世代PSのメモリーカードはセーブ速いといいなぁ。ね。

■平吉ヌレ。 今回はまあ、ボチボチなタイミングで原稿書いて帰れたね。よかった。やーい。

■ハム彦ヌレ。 新加入。元は編集の宮田さん。（犬）はどうしたんだろうね、って言ってたら連絡あった。

■だいめいヌレ。 コレまた新加入。元は編集の中川さん。なんていうか、現在病弱。やーいやーい。

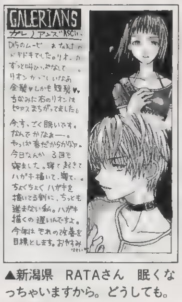
久しぶりにふと『新スーパーロボット大戦』をやりたくなり、数時間だけ遊んでしまいました。昔プレイしたときは「遅い！」と思った読み込み時間が、今プレイしてみるとそう感じないのが不思議です。むしろセーブロードだけなら『スパロボF完結編』より早い気がします。それにしてもキャラがリアル頭身なのが、もううっとり。攻撃を受けたときに、どれくらいのダメージを受けたか表示されないなど、不満点もいろいろありますが、やはりそれらをすべて帳消しにしてもいいほどリアル頭身というのはいいですなぁ。しかも、ダンクーガの戦闘BGMが、『F』のときのモノと違うのがポイント（私は『新』の方の曲が好き…曲名は忘れましたが）。Gガンもやたらカッコイイし、おかげで今LDを見直しています。Gガンの後半の盛り上がりといったら…夜中だろうが、近所迷惑顧みず、OPを歌ったりしちゃうほどです（危ないって・笑）。で、話を『新スーパー』に戻しましょう。このゲームでは『F』のように、自分の分身…いわゆる主人公キャラを作っ


▲岡山県 綾千さん このゲーム、協力して敵を倒しているって感じがスゴクします。

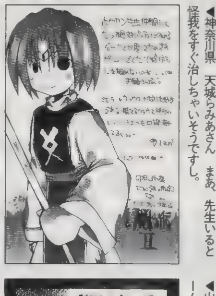

▲鳥取県 ねこ香織さん 賭事というかアレはパズルゲームの一種ですし。掛かってますけど。


▲新潟県 藤苺らえるさん いいキャラなのに出番なさ過ぎです。ちょっと悲しいですよね。


▲香川県 H・制作所さん 第3回コンテスト、審査時間がかかってます。しばらくお待ち下さい。


▲新潟県 RATAさん 眠くなっちゃいますから。どうしても。グーグーって。


◀青森県 くめた夏緒さん わくわくしながらプレイできますからね。一気に解きたくなります。


最後奴隷！…奴隷のページの間違いを探して下さい！ 見事当たった人はスゴク誉められます。

◀神奈川県 天城らみあさん まあ、先生いると怪我をすぐ治しちゃいそうですし。


▲神奈川県 理理風朱さん 得意そうじゃないですよね。彼。戦闘自体。なんとなく。

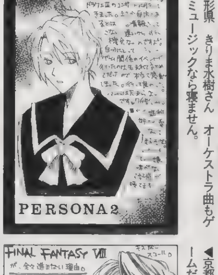

▲京都府 十々夜さん 期待していてよかったって感じでしょう。やっと出ます。


▲茨城県 CUSTOMさん 『Ⅲ』では『Ⅰ』『Ⅱ』のクリアデータが必要だったりして？

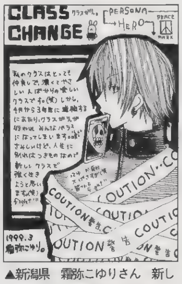

▲大阪府 亜久羅翔さん とりあえずクリアしときたいですよね。セーブデータ継承はなくても。


▲山形県 十河さん レベルはあまり必要ないですしね。今回は。魔法を装備で倒せます。


◀宮城県 楓来らみーさん 人間でも良かったんですけどね。ダメですかねぇ。


◀山形県 きりま水樹さん オーケストラ曲もゲームミュージックなら寝ません。


▲岩手県 飯綱さん 彼がゲーム中、唯一のまともな人って感じでしょうか？

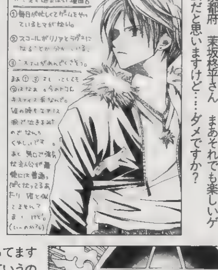

▲新潟県 霜弥こゆりさん 新しいクラスも濃くしちゃえばいいんですよ。難しいですけど。


▲北海道 哲-PAYさん ベストED見てこその『幻想II』。まだの人は今すぐに！


▲埼玉県 NoMiさん そしてどんどん『幻想』の世界が広がっていくといいですよねぇ。


▲富山県 覇桜響さん 『サーカディア』はただのAVGじゃないんでお薦めです。


◀宮城県 トモさん ソレは良いでしょう！ 大人のヤツ！ ミニスカですし。（笑）。


◀京都府 茉坂柊平さん まあそれでも楽しいゲームだと思いますけど…ダメですか？

▶岩手県 杉田梓さん 時代をかけちゃってますからね。輪廻転生してさらに愛し合うっていうのはどんな感じなんでしょう？ 難しいです。まあ、その辺を理解スゴクできたらかなりイヤかもしれませんし。（笑）。

▼茨城県 CUSTOMさん 奥が深いですよね。その辺のキャラ同士の謎は今後の展開で（それこそ…『Ⅲ』や『Ⅳ』で）明らかになったりするんですかねぇ。して欲しいですねぇ。



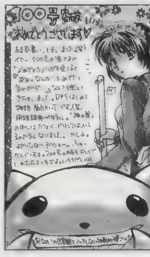

◀青森県 アメ屋ジョージさん クリアしてないソフトって増えていっちゃいますよね。


◀岡山県 樹宮匡平さん 文字自体は小さくなってるんですけどね。


◀愛媛県 如月二月さん 実はスコール、ダンス部だったんですよ、きっと。


◀愛知県 浅魔悠さん 親父が強いのは良いことです。ムダに歳を取ってないてヤツでしょう。というか、強いといいんですが。

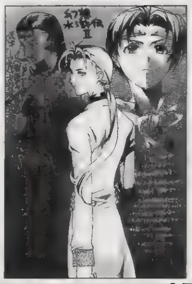



◀大分県 英桃さん カフェインドリンクって…モカとかですかねぇ？ モカならよく飲みます。


◀東京都 明日香翔さん 好きな方からやりましょう。これぞゲームを楽しむ秘訣です。


◀徳島県 水嵩さん ちゃんとセリフを叫んでくれると楽しいんですけどね。


◀新潟県 藤苺らえるさん 無い時には無いですからね。すっかり。困りモノです。結局、注文するのが早かったりします。


◀茨城県 みなみ流水さん 親友が敵になるシステムは厳しいですよね。思い入れが出来ちゃうと特に。なんだかもどかしさが爆発気味です。


◀北海道 ころーにゃさん DPSは場所によってはかなり危険です。発売日に購入した方がいいかもしれません。それにしても女の子たくさんでいい感じです。

ハガキ！ ならば描いてみる

ピストン運動は一定の動きを続けていた。この蒸気式ハガキ描き機も今日で役目を終わる。この第百弐十壱西丸型工房では今後、コークスによる蒸気機関ではなく、電気によるモーター駆動で動く、電気式ハガキ描き機を使用することになるのだ。先輩の山岸さんが無言で、スコップをコークスの山に突っ込み、炉にくべる。炉の窯蓋が空いた瞬間、巻き上がる超高熱炎の叫び声が聞こえてくる。蒸気式ハガキ職人は常にその声を聞きながら、炉の温度が上がりすぎないようにこの機械を操ってきた。が…その技は時代遅れなのだ。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！ イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？ さらに言えば！ イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！ とにかく送ってほしいの！ ね？

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
はってください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館

㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部
「プレゼントVol.104」係行

〒
☎ ( )

●今号はいかがでしたか？どんなことでもけっこうですので気づいたことをお書きください。

黒色の筆記用具ではっきり書いてください。

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

【1】 【2】 【3】 【4】

【5】 【6】 【7】 【8】 【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】 【15】

【16】

【17】

【18】 【19】 【20】 【21】

【22】

【23】

ここにはなにも書かないでください

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

電撃PlayStation Vol.104 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.132～のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、4月22日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.101

エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～CD
①オリジナルサウンドトラックCD
篠田雅人(埼玉県)間山茜(兵庫県)村岡亮太郎(山口県)
②ボイスコレクションCD
岩崎加菜恵(新潟県)中川隆二(福岡県)鈴木勝順(和歌山県)
③ドラマCD　第1巻
入江一樹(新潟県)市川雅(富山県)新谷美和(高知県)
④ドラマCD　第2巻
坂田隆一(兵庫県)伊藤まきこ(北海道)水野博昭(岐阜県)

⑤PSソフト体験版『トゥームレイダー3』
金子裕二(静岡県)菅野結(山形県)布施加奈子(北海道)
樋口一(大阪府)及川朋子(東京都)中沢賢宏(神奈川県)
篠原裕喜雄(千葉県)河田一美(埼玉県)佐藤琴美(東京都)
矢野雄介(香川県)
⑥PSソフト体験版『THE RALLY』
長崎美香(島根県)高野和也(長野県)三村隆之(兵庫県)
小笠原隆法(長野県)谷口裕子(兵庫県)浅井和義(埼玉県)
植村真一(北海道)高橋慶彦(大阪府)船江祐矢(愛知県)
村上豊(埼玉県)
⑦『火魅子伝　恋解』3点セット
岡崎恵(佐賀県)古賀晶奈(福岡県)新村裕樹(新潟県)
⑧『電車でGO！ 2』携帯ストラップ
佐々木ゆう子(山形県)佐藤美織(東京都)
末永久美子(山口県)
⑨『RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～』影山ヒロノブサイン入りTシャツ＋メッセサンオー予約特典テレホンカード
辻友裕(埼玉県)大前直子(兵庫県)宮本晋吾(茨城県)
⑩PSソフト『キャプテン・ラヴ』
海野貴志(静岡県)前川真理子(大阪府)帆足史(大阪府)
⑪PSソフト『後夜祭 a sherd of youthful memories』
中村葉子(茨城県)山本真奈美(福岡県)大島伸哉(兵庫県)
⑫PSソフト『Wizard's Harmony 復刻版』
番場里紗(新潟県)宮芝恵(和歌山県)中山拓也(千葉県)
⑬PSソフト『ラングリッサーⅣ&Ⅴ　ファイナル・エディション』
若菜康江(大阪府)新山文也(石川県)梅田司(千葉県)

【1】P132・P133から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
★数字は右詰めで記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男　②女

【3】あなたの職業を教えてください。
①小学生　②中学生　③高校生　④予備校生・浪人生　⑤短大・専門学校生　⑥大学生・大学院生　⑦会社員　⑧フリーター　⑨無職・休職中　⑩主婦　⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【4】あなたの年齢を教えてください。
★数字は右詰めで記入してください。

【5】今号の記事で良かったものを下から3つまで選んでください。
①[特報]東京魔人學園朧綺譚　②[特報]スーパーロボット大戦コンプリートボックス　③[特報]ルームメイト～井上涼子～　④[特報]メディーバル～甦ったガロメアの勇者～　⑤[攻略]デビルサマナー ソウルハッカーズ　⑥[攻略]ファイナルファンタジーVIII　⑦[攻略]サイレント ヒル　⑧[攻略]ファイナルファンタジー コレクション　⑨[攻略]ワールドスタジアム3　⑩[攻略]スーパーロボット大戦F完結編　⑪[攻略]ときめきメモリアル ドラマシリーズvol 3 旅立ちの詩　⑫[攻略]輝く季節へ　⑬[攻略]スパイロ・ザ・ドラゴン　⑭[攻略]チョコボ レーシング～幻界へのロード～　⑮[攻略]モンスターファーム2　⑯[攻略]ミリオンクラシック　⑰[企画]BEMANI BATTLE～ビーマニバトル　⑱[連載]電撃PocketStation　⑲[連載]DPSソフトレビュー　⑳[連載]電撃コロシアム　㉑[連載]4色奴隷　㉒[連載]電撃プレイクエスチョン　㉓[連載]ウラワザデータベース　㉔[連載]まんが はじめて物語　㉕[連載]電撃コラムス　㉖[連載]PSの奴隷　㉗[新作]フロントミッション サード　㉘[新作]ペルソナ2 罪　㉙[新作]新時代劇アクション 羅刹の剣　㉚[新作]オメガブースト　㉛[新作]Racing Lagoon(レーシング ラグーン)　㉜[新作]SPRIGGAN LUNAR VERSE(スプリガン)　㉝[新作]グランディア　㉞[新作]リモトコントロ　ルダンディ　㉟[新作]ブレードメーカー　㊱[新作]聖少女艦隊バージンフリート　㊲[新作]ドラゴンヴァラー　㊳NEXT WAVE？　㊴[企画]chase the Next PlayStation　㊵[連載]電撃NEWS STATION　㊶[連載]電撃ランキングステーション　㊷[付録]メモリーカ ドシール 春の新作ソフトSPECIAL　㊸[付録]サガ フロンティアII サンダイル英雄戦記
★数字は右詰めで記入してください。

【6】今号の記事で良くなかったものを【5】の一覧から1つ選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【7】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。
①毎号買っている　②ときどき買っている　③初めて買った

【8】電撃プレイステーションのTV-CMを見たことがありますか？
①電撃プレイステーションのTV-CM(100号記念)を見たことがある　②「キミに電撃」のTV-CMを見たことがある　③両方とも見たことがある　④両方とも見たことがない

【9】電撃プレイステーションの購入場所を教えてください。
①書店　②コンビニエンスストア　③ゲームショップ　④キヨスク　⑤その他

【10】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P192～193)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【11】あなたがソフトを購入する際に、一番参考にする記事を下記から選んでください。
①新作紹介記事　②攻略記事　③DPSソフトレビュー　④電撃PSコロシアム　⑤PSの奴隷　⑥まんがはじめて物語　⑦電撃ランキングステーション　⑧新作ソフトスケジュール　⑨広告

【12】CD-ROM付録付き増刊号電撃PlayStation Dに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P192～193)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【13】今まで発売されたソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【14】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD　②電撃王　③電撃NINTENDO64　④電撃ドリームキャスト　⑤電撃G'sマガジン　⑥週刊ファミ通　⑦ファミ通PS　⑧ファミ通ドリ　ムキャスト　⑨月刊ファミ通ウェーブ　⑩月刊ファミ通Bros　⑪週刊ザ・プレイステーション　⑫週刊ドリームキャストマガジン　⑬HYPERプレイステーション　⑭HYPERプレイステーションRe-mix　⑮PlayStation Magazine　⑯ドリームキャストプレス　⑰ドリームキャストFAN　⑱The 64 DREAM　⑲じゅげむ　⑳Game Walker　㉑Vジャンプ　㉒ENTa　㉓ゲーメスト　㉔ゲーム批評　㉕その他
★数字は右詰めで記入してください。

【15】所有しているゲーム機を教えてください(3つまで)。
①プレイステーション　②ポケットステーション　③ドリームキャスト　④ビジュアルメモリ　⑤サターン　⑥NINTENDO64　⑦ゲームボーイ(カラーを含む)　⑧ネオジオポケット　⑨ワンダースワン　⑩パソコン　⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【16】買おうと思っているゲーム機を【15】の欄から選んで教えてください(3つまで)。
★数字は右詰めで記入してください。

【17】ポケットステーションを購入された方に質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れていますか?　ゲームタイトルを1つ書いてください。

【18】PSソフトの攻略本の購入状況を教えてください。
①買ったソフトの攻略本はほとんど買う　②攻略が難しいソフトについては買う　③たまに買う　④買わない

【19】『サガ フロンティアII』は買いましたか?
①予約して買った　②予約せずに買った　③買いたいとは思っているが、まだ買っていない　④買わない

【20】次世代プレイステーションについて発表がありましたが(関連記事はP185～)、次世代PSに興味はありますか？
①すごく興味がある　②少し興味がある　③あまり興味がない　④まったく興味がない　⑤わからない

【21】【20】で①、②を選んだ方に質問です。次世代PSについて、一番知りたいことは何ですか？
①次世代PSの名称について　②発売日について　③価格について　④発売されるソフトのラインナップについて　⑤発売されるソフトの価格について　⑥メモリーカード、コントローラなどの周辺機器について　⑦パソコンとの接続について　⑧用意される通信機能について　⑨詳細な技術情報について

【22】今一番プレイしているPSソフトを教えてください。

【23】電撃プレイステーションに投稿したことがありますか？
①複数のコーナーに投稿したことがある　②電撃PSコロシアムに　③PSの奴隷に　④プレゼントに　⑤今回が初めて


"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
恋のお相手は白衣の天使
◎ゲームの流れ
Simulation
緊急入院
バラ色の入院生活
バレンタインデー
交際の申し込み
Adventure
オリジナルストーリー
退院
ベストエンディング
ノーマルエンディング
バッドエンディング
交際相手によって7つのストーリーが楽しめます。
ナースストーリー物語
Nurse Story
4月15日発売予定
標準価格¥5,800(税抜)
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
出版事業部 TEL.03-3211-2568 [問い合わせ] ソフト事業開発課 TEL.03-3230-3758
http //www.pc.mycom.co.jp/soft
SLPS 01939
MYCOM
毎日コミュニケーションズ
©1999 MAINICHI COMMUNICATIONS, Inc



Tokyo '99 SPRING GAME SHOW プレゼント

特別企画

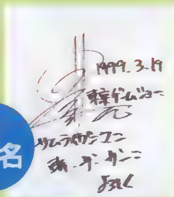
さる3月19日から3日間におよび、幕張メッセで行われた「東京ゲームショウ'99春」。そこで、DPS編集部員たちが各出展メーカーさんたちからいただいてきたTGSグッズを大プレゼント！　行けなかった人に気分だけでもお届け！

『RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～』



1 影山ヒロノブサイン入りTシャツ＋シングルCD　3名

2 影山ヒロノブサイン入り色紙　2名



◀▶TGS会場で熱唱していた影山ヒロノブのサイン入りアイテム。

（提供　ウエップシステム）

3『DIGITAL CAMERA Version GUNDAM』　1名



▶ガンダム20周年を記念して作られた商品。初回生産分は一瞬で完売した人気商品。ソフトケース付きで1名様に。

（提供　ガンダムデジカメ事務局）

4『スーパーロボット大戦』ペーパーバッグ　10名



◀バンプレストの人気シリーズ「スパロボ」のイラストが描かれているのだ。

（提供　バンプレスト）

『Lの季節 ～A Piece of memories～』（提供　トンキンハウス）

6 TGS限定トレカ8枚セット　1名



▲トンキンハウスブースのイベント参加者に配られたトレカ8枚すべてセットで。

9 ストラップ付きボールペン　各3名



▶同じく「Lの季節」ロゴ入りボールペン。残念ながら、色は選べません。

5 SCEI インフォメーションセット　3名



▲TGS当日、SCEIブースで配布されたパンフレット3種類＋『サルゲッチュ』の体験版の豪華セット。PS封筒もオシャレだ。

（提供　SCEI）

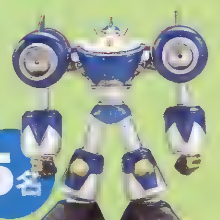
8『Sonata（ソナタ）』下じき　10名



▲3つの世界をまたにかけるRPG『Sonata』から、本命ヒロイン南山あおいちゃんの下じきを10名様にプレゼント。

（提供　T＆Eソフト）

7『リモート・コントロールダンディ』フィギュア（提供　ヒューマン）　5名



◀ヒューマンの最新作から、7cm弱のリモ・コンダンディのフィギュアだ。

10『マクロスVF-X2＆ゲッターロボ大決戦！』下じき　5名



◀期待の新作『マクロスVF-X2』と『ゲッターロボ大決戦！』の両面イラスト入り下じきなのだ。

（提供　バンダイビジュアル）

PSソフト　各3名

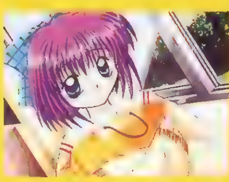
11『SILENT HILL』



◀コナミが贈る、3Dホラー AVG。暗闇から娘を捜し出せ。

（提供　コナミ）

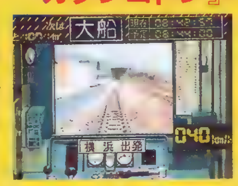
12『輝く季節へ』



◀学園生活を描いたノベル形式の恋愛AVGだ。

（提供　キッド）

13『Nゲージ運転気分ゲーム ガタンゴトン』



◀本物の電車ではなく、Nゲージを思うままに運転できるぞ。

（提供　東芝EMI）

14『DANCING BLADE 勝手に桃天使II ～Tears of Eden～』



◀多彩な物語展開が楽しめる、インタラクティブアニメ。

（提供　コナミ）

PSソフト体験版

15 トミー最新作4本体験版CD『TOMY PARADISE』



5名

▶すでに発売されたの「キョロちゃん」から、これから発売の『ゾイド』など4本がちょっとだけ楽しめるぞ。

（提供　トミー）

16『X GAMESプロボーダー』



5名

▶さっそうと雪山を滑る、スノーボードゲームの体験版。1コースのみプレイできるのだ。

（提供　エレクトロニック・アーツ・スクウェア）

17『オメガブースト』



3名

▶SCEIの贈る3Dロボットシューティング。首から下げるストラップケース付きだぞ。

（提供　SCEI）

18『'70年代風ロボットアニメ　ゲッP－X』



10名

◀燃えるアニメテイスト満載のSTG。1面が遊べる体験版だぞ。

（提供　アローマ）

19『COLIN McRAE THE RALLY』

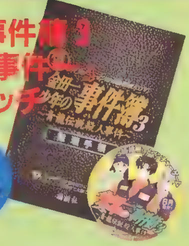


5名

◀リアルなラリー感覚を再現したストイックなRCG。3コース走れます。

（提供　スパイク）

20『金田一少年の事件簿3 ～青龍伝説殺人事件～』推理手帳＆缶バッチ

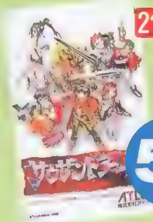


5名

▶人気の「金田一少年」シリーズ最新作プレミアムグッズ。

（提供　講談社）

21『サウザンドアームズ』テレホンカード



5名

◀アトラスの人気RPG『サウザンド～』のテレホンカード。

（提供　アトラス）

22『Knights of Genesis』トレカ9枚セット

（提供　エスコット）



各3名



23『Pixy Garden』トレカ9枚セット

（提供：エスコット）

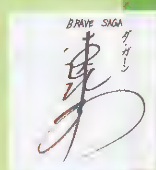
『新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA』声優サイン色紙

各1名

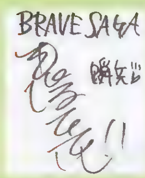
（提供　タカラ）

『BRAVE SAGA』の主要キャラ3人の声をあてている、声優さんたちのサイン色紙をそれぞれ各1名様に。心して応募するべし。

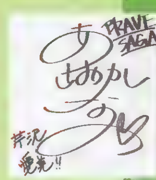
28 速水奨



29 半場友恵



30 麻丘夏未



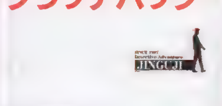
24 データイーストオリジナルトレカ36枚コンプリート



1名

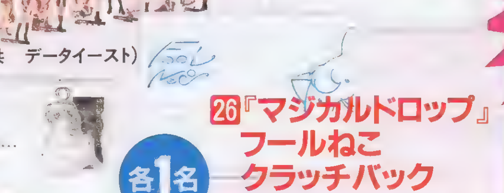
（提供　データイースト）

27『探偵神宮寺三郎』クラッチバック



25『RIVIVE ～蘇生～』クラッチバック

26『マジカルドロップ』フールねこ クラッチバック



各1名

TGS '99SPRING 電撃福袋

5名

31 このページで紹介されているものはもちろん、紹介していないレアアイテムまでも詰め込んだ謎の福袋だぞ！

32 HONDA スタイルブック



▶ヒロスエの魅力満載の12ページブックレット。オールカラーの豪華版だ。

（提供　ホンダ）

5名

携帯ゲーム『beat mania』

3名

33 ゲームボーイソフト『beat mania GB』



10名

33 ワンダースワンソフト『ビートマニアフォーワンダースワン』



35『beat mania PocketⅡ』

3名

アーケードや、PSでも人気のリズムゲーム『beat mania』。快進撃を続けるこのゲームの携帯版を3種類大放出!!

（提供　コナミ）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、130ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.109（5月21日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。希望商品の番号に間違いがないように、投函前には忘れずに確認しましょう。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。
このページのプレゼントには、一部TGS出展タイトル以外のプレゼントも含まれております。

ゲーム関連商品専門店 GAMERS

春の新商品紹介



好評発売中
デバイスレイン
クリアファイルセット
3種1組　通販価格　1050円(税込)

好評発売中
マール王国の人形姫
クリアファイルセット
3種1組　通販価格　1050円(税込)

好評発売中
パワーストーン
クイックファイル
通販価格　630円(税込)

好評発売中
守護月天！
クイックファイル
グリーン　オレンジ
通販価格　各740円(税込)
絵柄はこのグッズのためのかきおろし

好評発売中
守護月天！
メタルカードコレクション
1袋1枚入　1箱12袋入
通販価格　9830円(税込)
ゴールドメタルカードにフルカラー印刷をほどこした贅沢な仕様！

守護月天!グッズ／発売元:東映アニメーション　販売元:ブロッコリー



プラスチックカード仕様です！

好評発売中
デ　ジ　キャラット
ハイブリッドカードコレクション
1袋7枚入　1箱15袋入
通販価格　5400円(税込)

好評発売中
デ　ジ　キャラット
多目的バインダー
通販価格　1570円(税込)

好評発売中
デ　ジ　キャラット
マフラータオル
通販価格　1250円(税込)
絵柄の一部です　長さ約1m

好評発売中
デ　ジ　キャラット
クッション
通販価格　2650円(税込)
直径約40cm

好評発売中
デ　ジ　キャンディー
通販価格　630円(税込)
特製ピンズ入り

●4月発売のデ・ジ・キャラットグッズ●
トランプ
通販価格:1570円（税込）
クリアファイル
通販価格:1050円（税込）
クイックファイル
通販価格:530円（税込）



デ・ジ・キャラット声優オーディションにご招待！

5/2に六本木ヴェルファーレで行われる「デ・ジ・キャラット声優オーディション最終選考会」に招待しちゃうぞ。
アナタの目で未来のスターを選んで下さい。

観覧条件:1999年4/10以降ゲーマーズにてデ ジ キャラット関連商品を3000円以上お買い上げのお客様に招待券を配付。
ただし招待券がなくなりしだい終了となります。

参加特典:当日オーディションでの投票権／「アクエリアンエイジ」プロモーションカード（柄:デ ジ キャラット）等特製プレゼントを予定

内　容:デ ジ キャラット声優オーディション（参加者及び審査員の投票による）／デ ジ キャラットの今後の展開発表／アクエリアンエイジ制作発表

〆切りせまる！

デ・ジ・キャラット声優〆切りせまる！　応募期間:1999年4月15(木)まで
応募資格:12才以上の女性　プロ、アマ問わず（18才未満は保護者の同意書が必要）
必要書類:履歴書（身長記入のこと）、写真2点（顔と全身。特に全身写真は体のラインが分かる服装で）
200字以内の作文「私はこういうデ・ジ・キャラットになりたい」
上記のものを4月15日必着で〒177-0033東京都練馬区高野台2-14-1　（株）ブロッコリー「声優募集係」まで郵送

お問い合わせ先
03-5372-6210
担当:中田・田辺

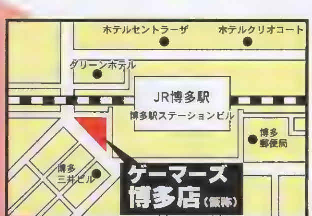
Di・Gi・Charat & Gema

広告では紹介しきれないブロッコリーオリジナル通販商品を大量掲載！通販ももちろん出来る！
ゲーマーズの最新情報ももりだくさんのブロッコリーホームページは毎週木曜日更新！
ホームページ http://www.broccoli.co.jp　E-mailaddress support@broccoli.co.jp

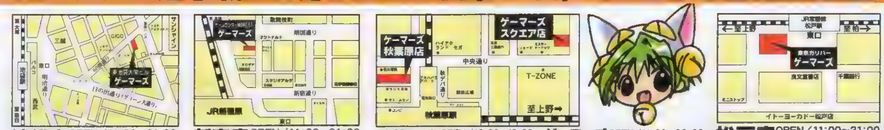
ゲーム関連商品専門店 GAMERS

ラストチャンス！ **ゲーマーズツアー追撃戦　4月10・11日(土・日)ゲーマーズ全店で開催！**

ゲーマーズがついに九州へ進出！5月上旬オープン



博多店(仮称)　福岡県福岡市博多区博多駅中央街2-1



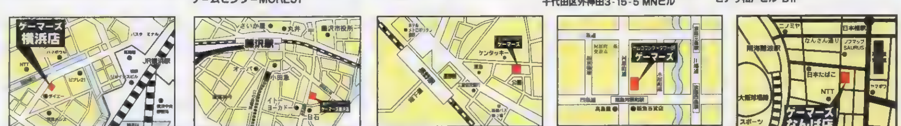
池袋店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F

新宿店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンターMORE5F

秋葉原店 OPEN／10:30～19:30 TEL／03-5298-2015
千代田区外神田1-15-6ミツウロコビル2F

ゲーマーズスクエア店 OPEN／11:00～20:00（日・祭11:00～19:00） TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル

松戸店 OPEN／11:00～21:00 TEL／047-394-8247
千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸ビル B1F



横浜店 OPEN／10:30～20:00 TEL／045 317 4321
神奈川県横浜市西区南幸2-16-20三和横浜ビル2F

藤沢店 OPEN／11:00～21:00 TEL／0466-26-1400(代)
神奈川県藤沢市鵠沼東1-2 東急プラザB1サンパティーク内

長野店 OPEN／11:00～20:00 TEL／026-266-7626
長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）

京都店 OPEN／10:00～23:30 TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F

なんば店 OPEN／10:00～19:30 TEL／06-6630-0404
大阪府大阪市浪速区日本橋3-8-16

この広告ページの商品は通販が出来ます。通販カタログもございますのでカタログのみ御希望の方はカタログ希望と明記して90円切手同封の上、下記の通販係まで
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計＋送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、希望商品名（種別・色種のあるものはお忘れなく記入して下さい。記入もれの場合商品の発送が遅れる場合がございます。）を明記した紙を同封の上、「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーDP4.9係」までお送り下さい。

※カードコレクションの通販での購入は1箱単位です。※このカタログの有効期限は1999年6月8日です。

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載



フロントミッション サード
ペルソナ2 罪
新時代劇アクション 羅刹の剣
オメガブースト
レーシングラグーン
SPRIGGAN LUNAR VERSE
グランディア
その他

イラスト／鈴城芹

Point 1 新要素1 機体の乗り換えが自由になった

主人公たちが乗るヴァンツァーは、あらかじめ決まっているが、戦闘中のみ乗り換えができる。これにより、ただ単に敵を攻撃するだけでなく、幅広い戦闘が可能になった。

生身の人間がヴァンツァーと戦う

戦闘の最大の変更点は、フィールド上でヴァンツァーからの乗り降りが可能になった点だ。ヴァンツァーから降りると、無人ユニット（ヴァンツァー以外のものにも搭乗できる）に乗ることができる。乗り込むまでは生身の状態になり、攻撃を受ける場合も。当然、生身の人間はヴァンツァーより弱いのでユニットから降りた人間の護衛も重要になる。


▶生身の人間の状態でもヴァンツァーと戦うことができる。

機体の乗り換えが戦闘のカギ

戦闘中のユニットの乗り換えが戦闘のポイントとなるミッションも存在する。たとえば地上からの攻撃に対して高い防御力を持っている敵には、フィールド上に放置されている戦闘ヘリに乗り換えて、上空から攻撃するといった戦闘が必要になる。


▶この脚の長い大型機動兵器は、上方からの攻撃に弱い。

戦闘ヘリや戦車にも乗れる

敵の乗り捨てていったユニットは、味方のキャラクターを乗り込ませて奪取することも可能。今までプレイヤーのユニットはヴァンツァーだけだったが、乗り換えによって戦車や戦闘ヘリといったユニットも使用可能になる。

Point 2 新要素2 武器の系統ごとに経験値がついた

「サード」の経験値は、マシンガンやミサイルといった武器のカテゴリーごとに設定されている。この経験値が蓄積され、一定数値以上になるとレベルが上昇。レベルアップは、その系統の武器の扱いに慣れてきたということ。レベルアップすることで、命中率や攻撃力が上昇していく。同じ系統の武器ならば経験値は継続されるのだ。



◀格闘武器がレベルアップ。同じ系統の武器を持つ場合、経験値は継続される。

画面切り替えのないスピーディーな戦闘を実現



最強形態に進化したドラマチックウォーS・RPG

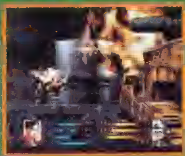
近未来の人型兵器の戦闘をストイックに描く『フロントミッション』シリーズ。その最新作は、圧倒的なスピード感と、より深い物語を追求した意欲作だ。

S・RPG フロントミッション サード	夏予定	▶スクウェア
		▶価格未定
	▶MC（ブロック数未定）	

  メインキャラクターデザイン 山田章博

Point 3 射撃武器は遠距離からの攻撃が可能
新要素3

「セカンド」では、敵を攻撃する場合、隣接する必要があったが、「サード」ではマシンガンなどの基本的な射撃武器は、遠距離からの攻撃が可能になった。攻撃時に隣接する必要があるのは格闘系武器のみだ。



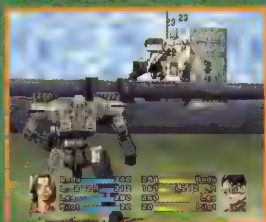
▶遠距離からの攻撃は、命中率が落ちる。



◀遠距離から攻撃されても反撃はできる。

Point 4 遮蔽物の影から敵を攻撃
新要素4

フィールド上の遮蔽物は戦略上、有効に活用できる。遮蔽物の上に登って上方から攻撃したり、遮蔽物に隠れつつ攻撃することも可能だ。また、射撃武器の射程上にある木などの遮蔽物を破壊することもできる。



▶段差や遮蔽物を利用して攻撃できるのが特徴。

Point 5 物語を彩るムービーシーン
新要素5

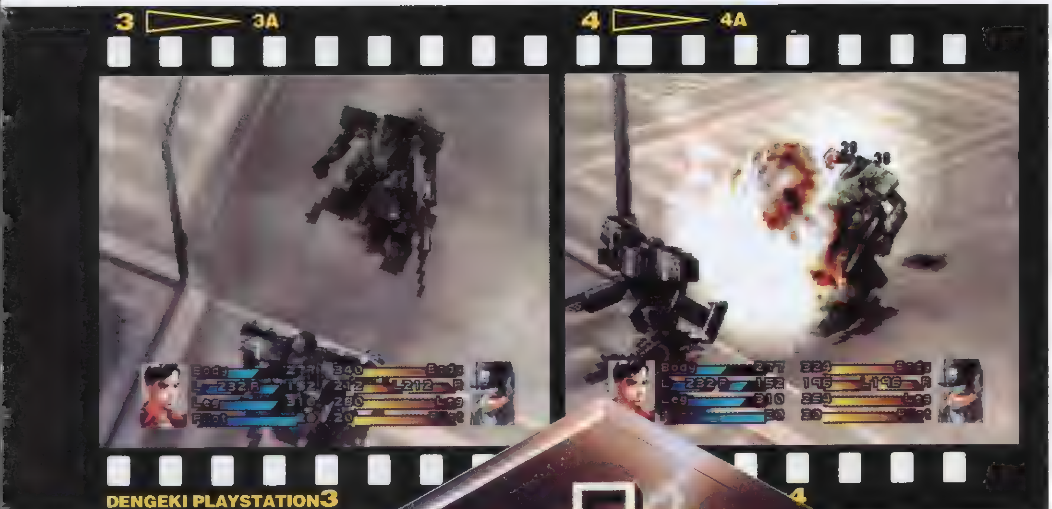
大幅な戦闘システムの変更により、スピード感あふれるゲーム展開が楽しめるようになった『フロントミッション サード』。物語の舞台となる22世紀の近未来を、よりリアルに表現するために、前作ではオープニングとエンディングのみだったムービーシーンが、ゲームの随所に盛り込まれるようになった。美麗なムービーシーンが織り込まれることで、ストーリーはよりドラマチックに展開されていく！



▲作戦行動中の機動艦隊の日本海上空に中型爆撃機が接近するシーン。



▶スペースシャトルの発射シーン。シリーズ初の宇宙での戦闘も？



ミッションにかかる時間を大幅に短縮

『セカンド』では、ユニットの移動から戦闘シーンへ移行するとき、必ずCD-ROMへアクセスして、1回の戦闘にかかる時間が長かった。しかし、ユニットが移動するフィールドが、そのまま戦闘シーンに移行する『サード』では、ミッション中にCD-ROMへのアクセスが発生しても、常に画面は動き続けている。そして、戦闘中にカメラアングルが変更される場合も、一瞬で画面が切り替わる。これによって、1つのミッションにかかる時間が大幅に短縮された。プレイアビリティが上がり、臨場感のある戦闘を実現したのだ！

ont mission 3™

フロントミッション サード

A.D.2112

WORLD ●2112年の世界情勢は？

21世紀以降、経済共同体の解体・再編が世界的なレベルで行われた。経済が統合されたとはいえ共同体内には、依然として国ごとの序列は存在しており、そこから発生する軋轢（あつれき）による、小さな紛争も絶えることがない。ヴェン・マッカージェ陸軍大尉によって起こされたアロルデシュでのクーデターを契機に、OCU内の東南アジア諸国では独立を求める運動が、大衆レベルで盛んになっていく。そして西暦2112年、横須賀にある日本国防軍軍事施設で、大規模な爆発事故が発生。この事故を起点として、主人公たちを巻き込む世界的な事件が展開していく。



OCU オシアナ共同連合



アジア、オセアニアの各国が、経済的に自立することを目指して誕生した経済共同体。日本、オーストラリア、東南アジア諸国を中心とした「バンコク経済帯」が母体となっており、2026年に成立した。略称はOCU（Oceana Community Union）。

USN ニューコンチネント合衆国



21世紀初頭、アメリカ合衆国とカナダが、アジア経済の統合を牽制するために併合へ動き始めたところ、南米もこれに加わることとなり、2020年に新国家ニューコンチネント合衆国が誕生した。略称はUSN（United States of New Continent）。

大漢中人民共和国

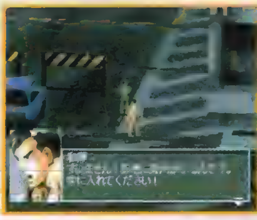
20～21世紀にかけて自由経済への移行が加速。世界経済の流れとともに資本主義化が進むなか、2112年に介博了が国家主席に就任。介博了は資本主義化の流れをくい止めるために政策を大幅に変更。国名を「大漢中人民共和国」とし、政治力を駆使し集権国家を目指している。

日本・横須賀

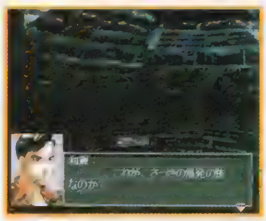
序盤のストーリーを紹介

横須賀基地で爆発が

横須賀の日本国防軍基地で、爆発事故が発生。基地に勤める妹アリサの安否を確かめるため、ヴァンツァーのテストパイロットである武村和輝は、親友の草間亮五とともに基地に向かう。



バーで出会う女性



基地に入ることができなかった2人は、バーで知り合った女性エミール・クラムスコイとともにヴァンツァーに乗り込み、軍の基地へと潜入する。基地の地下には巨大な爆発の跡が……。

日防軍に強襲される

妹のアリサを発見できず、基地から脱出しようとする和輝たち。そこへ、日防軍のヴァンツァー部隊が襲いかかる。爆発事故には、どんな秘密が……3人は追撃を逃れ横浜市の中心部へと向かった。



Chronological Table ●年表

1995	南緯12度、東経269度の位置に新島隆起。ハフマン島と名付けられ国連の管理下に置かれる。
2006	ヨーロッパでECが統合され、「ユーロコミュニティ」が誕生。
2015	ロシア各国からなる「ザーフトラ共和国」が誕生。
2020	南北アメリカが統合され、「ニューコンチネント合衆国（USN）」が誕生。
2025	ヴァンドルング・ヴァーゲン（ヴァンツァーの前身）の試作1号機が作られる。
2026	アジア、オセアニアの環太平洋諸国が統合され、「オシアナ共同連合（OCU）」が誕生。
2070	OCU、USN間で、ハフマン島の領有権をめぐる「第一次ハフマン紛争」が勃発。
2072	第一次ハフマン紛争終結。
2090	第二次ハフマン紛争が勃発。 傭兵部隊キャニオンクロウによって兵器企業サカタ・インダストリィを巻き込んだ世界的な陰謀が暴かれる。※「フロントミッション」の舞台。
2094	バングラデシュがOCUに正式加盟。国名を「OCUアロルデシュ人民共和国」と改める。
2102	アロルデシュでOCUからの独立を求めるクーデターが発生。首謀者はアロルデシュ陸軍大尉、ヴェン・マッカージェ。※「フロントミッション セカンド」の舞台。 アロルデシュのその後 クーデター終結後、政府代行委員会代表に就任したサリバシュ・ラブラ氏がクーデターはOCUによる陰謀だったと主張したが、証拠不十分として公にはされなかった。しかし東南アジア諸国には、これ以降OCUからの独立を求める運動が大衆レベルで盛んとなる。
2106	OCUフィリピンのミンダナオ島を、反政府組織が占拠。
2112	大漢中人民共和国成立。 日本国防軍横須賀基地内にて大規模な爆発事故発生。

舞台は前作の10年後　経済共同体が細胞のように分裂・融合を繰り返し、安定期に入ったかに見える平和な時代。そこからストーリーは始まる！

戦場で綴(つづ)られる複雑な人間ドラマ

今号で紹介するのは、武村和輝、エミール・クラムスコイ、武村アリサ、草間亮五の4人。2人の女性キャラクターは物語の重要なカギを握っているらしい。2人に共通しているのは、生い立ちに不明瞭な部分があること。武村家に引き取られるまでのアリサの空白の9年間、出身地さえも明かさないエミール・クラムスコイ、彼女たちの過去には、いったいどのような謎があるのか？巨大な戦いの渦へと巻き込まれた和輝の運命は？



武村和輝（19歳）
Kazuki Takemura

[illegible]



エミール・クラムスコイ（22歳）
Emir Kramskoi

[illegible]

front mission 3



武村アリサ（19歳）
Arisa Takemura

[illegible]



草間亮五（19歳）
Ryogo Kusama

[illegible]

●山田章博氏の描く人物

CHARACTER

キャラクターデザインを担当しているのは山田章博氏。重要なシーンではポリゴンのキャラクターが動きつつ、メッセージが表示され、山田氏のデザインしたキャラクターたちの表情も変化。イベントシーンはよりドラマチックに展開していく。

CHECK! 2つの異なるストーリー

横須賀の日本国防軍基地爆発事故から始まる『フロントミッション サード』。今作にはストーリー上、大きな分岐があり、プレイヤーの選択により、まったく異なる2つのストーリーが展開していく。それぞれのストーリーの明確な関連性は、わからないが、爆発事故の背後に隠された全世界を巻き込む巨大な陰謀、歴史的大事件を2つの視点から見ることになりそうだ。２つのストーリーはそれぞれ数十ステージで構成され、やりごたえも十分。ストーリー分岐に関する情報は続報を待とう！



◀分岐したストーリーは、まったく別々のものだ。

ペルソナ2 罪
INNOCENT SIN.

街に流れる不思議な噂、不意に感じる邪な視線。星の名を冠するこの街で、凍てついた刻が動き出す……。多くのユーザーを魅了した大人気RPG『ペルソナ』の続編が、この夏PSに帰ってくるぞ。今回も鮮度の高い情報と共に、「2」の魅力を紹介していこう！

ペルソナ2　罪

夏予定 RPG	▶¥6,800　▶アトラス
	▶MC(ブロック数未定)



ゼウスとエウロペの息子、冥府の三判官の一人…

ラダマンティス
LADAMANTIS



三科栄吉

自らを天才と公言するナルシストで、バンドのボーカルとカス校の番長という2つの顔を持つ。自称ミッシェル。



リサ・シルバーマン

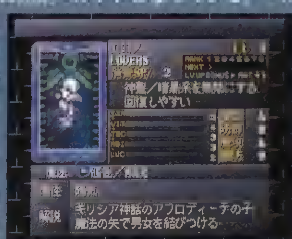
主人公の後輩で、両親は日本に帰化したアメリカ人。ギンコの愛称で親しまれる、プロポーション抜群の女の子。



愛と美の女神の子、恋をばらまく愛欲の神

エロス
EROS

おなじみの悪魔絵師、金子一馬氏による新たなペルソナのイメージが届いたぞ。今回紹介している3体も、前号に引き続いて主人公たちの初期ペルソナとなっている。ペルソナは数ある人格のひとつだが、初期ペルソナに関してはキャラの魅力&イメージがストレートに感じられる。システム面でも合体魔法という新たな「技」を見せてくれるし、前作とはひと味違う展開が期待できそうだ。

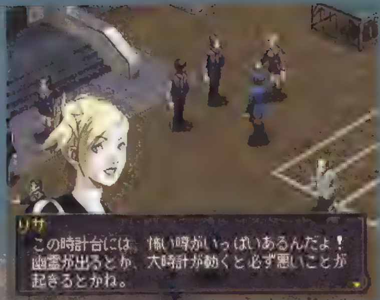


▲今回のペルソナは、タロットカードを基に召喚される。

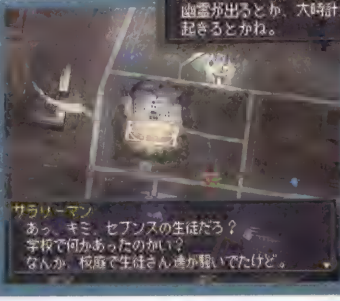
次々と降臨する新たなるペルソナたち！

  ※画面は開発中のものです。

「ペルソナ」は「真・女神転生」シリーズの流れを汲み、システム＆演出で異なる魅力を見せた作品だ。「2」では前作のシステムを活かしつつ、噂システムやタロット合成といった新たなシステムも盛り込まれている。それら新要素のひとつ、「合体魔法」に関する詳細もついに明らかになったぞ。紹介3回目となる今回は、最新情報＆物語を彩るサブキャラのプロフィールをチェック！　ゆきのさんを[illegible]が見られるが、はたしてエリーや麻希、マークたちは？　現段階では謎だらけだが、今後も目が離せないぞ！



▲七姉妹学園の時計台は、不吉な噂に事欠かない。[illegible]グに関わってきそうな気配だが……



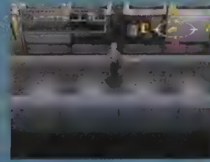
◀学校で起きた異変は、瞬く間に広まっていく。いったい七姉妹学園で何が起ころうとしているのだろうか？

視点操作に注目！

写真を見てもらうとわかるように、「2」ではプレイヤーが視点の角度を自由に変えられるようになったのだ。これは、すべてのダンジョンが俯瞰視点（クォータービュー）に統一されたことに伴う仕様変更の一部。通路などを異なる視点から見ることで、今まで見えなかったモノが見えてくるらしいぞ。攻略のうえでも重要なポイントになりそうだ。







個性的なサブキャラたちのプロフィールをスクープ！



20歳を迎えた彼女は、カメラマンの道を歩みだしていた。達哉たちとは取材か何かで知り合うのだろうか？

Character file 1

三科寛吉



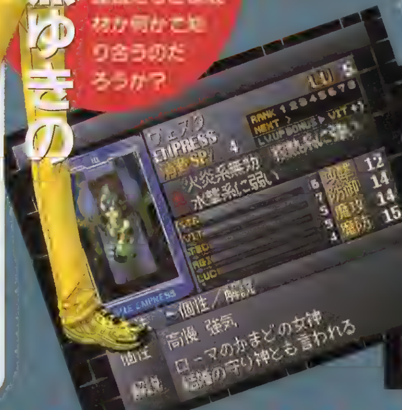
▶平坂区の商店街に居を構える「がってん寿司」。こざっぱりした店内に、今日も威勢のいい声が響き渡る。

栄吉の父親で、「がってん寿司」という寿司屋を営む生粋の江戸っ子。痩せた身体の割にすぐ頭に血が上る典型的な頑固親父でもある。息子とは正反対に、「心・技・鋼」という妙な信条を持つ漢（おとこ）らしい人物。



▲口よりも先に手が出るタイプか!?　古き良き江戸っ子の魅力を現代に受け継ぐ、愛すべき頑固者。

◀▼ヴェスタのアルカナ属性は気位[illegible]





期待高まる『ペルソナ2　罪』のHotな情報を、Coolなビジュアルと共に徹底紹介！

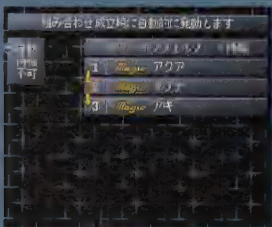
画面初公開！

『ペルソナ2』期待の新システム『合体魔法』の仕様が判明！

ペルソナの加護を受けている者は、戦闘中にペルソナを発動して、自らの秘められた力を解放することができる。このペルソナによる攻撃は、通常、単独で行われる。ところが、複数のペルソナの使用魔法＆攻撃順が特定の条件を満たすと「合体魔法」が発動するぞ。これは、複数体のペルソナが同時に魔法を繰り出し、それらが干渉して膨大な破壊力を生み出すというシステムだ。合体魔法は何通りも用意され、一度発見した組み合わせは合体魔法のリストに加わっていく。また、合体魔法は組み合わせが成立した場合でも、選択により個々の魔法として使用することも可能だ。今回お見せできるのは、火炎系の「タワーインフェルノ」と、水系の「疾駆水爪破」の２種類。それでは、連続写真を使って「タワーインフェルノ」の発動プロセスを見てみよう。



◀▼鋭く激しい水の流れが、周囲の敵をのみ込み、全体を攻撃できる合体魔法のひとつだ

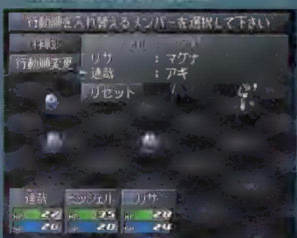


▲合体魔法の発動設定は、自動・選択・不可の３つから選択できる。



▼アクア、マグナ、アキという３つの魔法が、敵の頭上で交差して、巨大なエネルギーが生まれる、そして……。

▼攻撃方法と攻撃順（素早さに関わらず自由に決められる）も設定





▲合体魔法の成立を確認。ここで、発動させるか否かを選択。



▶交差した魔法は炎の柱となって、犠牲者を包み込む。このド派手なエフェクトが衝撃的！



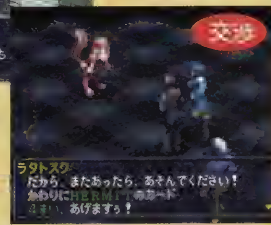
紅蓮の炎が噴き上がり、眼前の敵を包み込む……

新システムを多数採用!!

合体魔法のほかにも、「２」にはいくつかの新システムが盛り込まれている。前回でも触れたが、「噂」を流すことで物語の展開が変わる「噂システム」。タロットカードの合成によるペルソナ召喚システム。さらに、フィールドMAP上での会話など、『ソウルハッカーズ』のシステムも一部採用しているぞ。



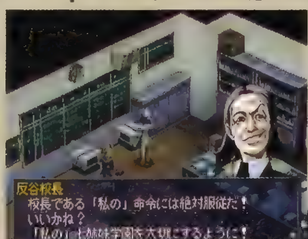
▲フィールドMAPでの移動は、「ソウル～」に酷似している。



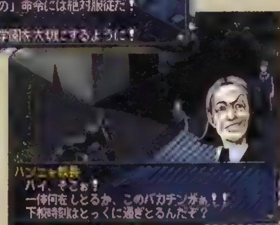
▶ペルソナカード入手！これを降魔させれば、新たな力を解放できるぞ。

Character file 2

七姉妹学園の校長で、生徒を頭ごなしに押さえつけることが「教育」と信じて疑わない。この顔にピンときた人はかなりのペルソナファン。彼は、前作の舞台であるエルミン学園で嫌われ者として名を馳せた、「ハンニャ教頭」その人だ。ところがどういう訳か、七姉妹学園では生徒たちに慕われているという。これも「噂」のなせる技か？



◀先代の病気退職によって、晴れて校長の地位を手に入れる。「自分の学園」をこよなく愛しているようだ。

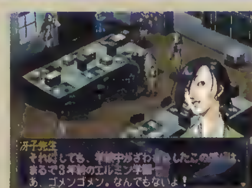


▲前作では気になる場所に立ちふさがっていたが、今回も主人公たちの邪魔をしてくれそう。

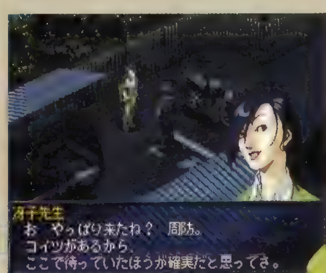


Character file 3

主人公・周防達哉の担任で、男っぽくさっぱりとした性格の美人教師。一年前に反谷教頭と共にエルミン学園から転勤してきた。男っぽくさっぱりとした性格と、放任的で型破りな指導ぶりが、生徒の人気を集めている。七姉妹学園においてもマドンナ的存在だが、怒ったときの怖さは並の体育教師の比ではないという……。



◀あれから３年……エルミン学園での出来事は、未だに脳裏を離れない。



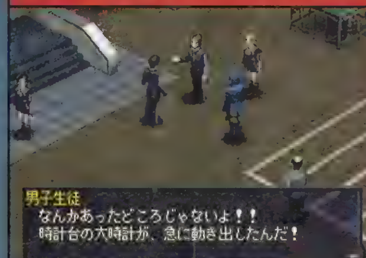
▲放課後の個人指導!? 一匹狼然とした達哉にとって、彼女のような教師こそ理想的な相談相手なのかもしれない。

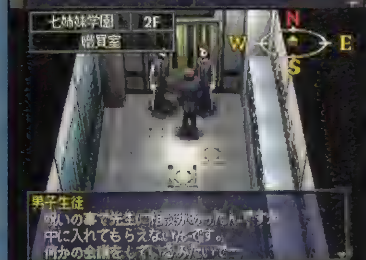




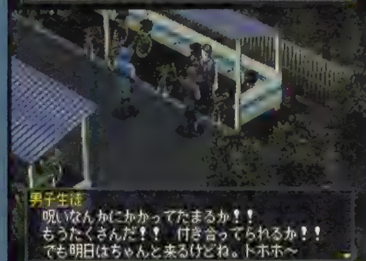
『ペルソナ』ファン必見!!ボリュームたっぷりの体験版

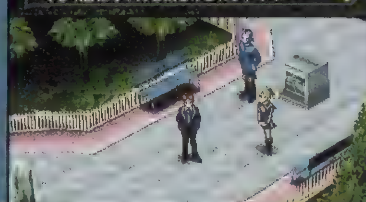
「ソウル―」同梱の体験版には、体験入学や学園案内を始め、スペシャルムービーも収録されている。











未だ謎の多い『2』の、誰もが気になる「可能性」をピックアップ!!

1 シナリオ分岐は?

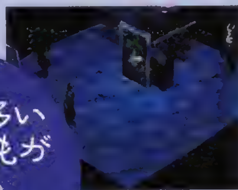
前作では、ある戦闘結果によってシナリオの展開が大きく変化した。(編集部では「異なる展開」に進んだ者が続出し、「クマさんチーム」と呼ばれていたとか……。)また、隠しシナリオも用意されていたが、その辺りもかなり気になるところだ。



◀VSクマさん。「異なる展開」に進むと、何とも後味の悪い結末が待っていた。

2 タロットと言えば……

前号でも紹介したが、「2」のペルソナはタロットカードの合成によって呼び出される。異なるアルカナを組み合わせられればかなりのバリエーション楽しめるだろう。詳しくは続報を待て!

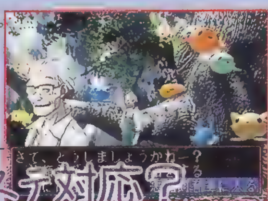


◀枚数によってペルソナレベルが決まるようだ。

3 ポケステ対応?

『ソウル』～では携帯育成悪魔「Pメッチー」なるモノが登場した。ということは、『2』でもそれに近い要素が期待できる。また、タロットを活かして占いをしたり、カードの交換・収集といったトレーディング要素などがあるとイイ感じだ。もちろん、ポケステに関する情報は何ら発表されていない。

▶育てた悪魔を仲間にする。おまけというよりも、かなり実用性の高い追加要素となっている。



4 前作との関わりは?

▶エルミン学園の中庭にたたずんでいた比麗文石。七姉妹学園の中庭にも…!?

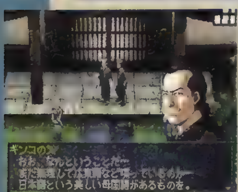


前作のキャラに関しては、黛ゆきのやイゴールら主役・脇役を合わせて7人の登場が確認された。ファンとしては、マークや南条といった主人公クラスの登場を期待するところだろうが、追加情報は得られていない。顔見せは無理としても、フィールドMAP上に密かに登場するという可能性も……。

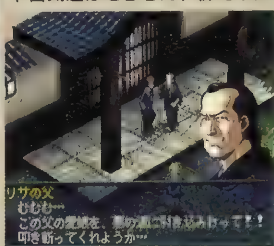
Character file 4

スティーブン・シルバーマン

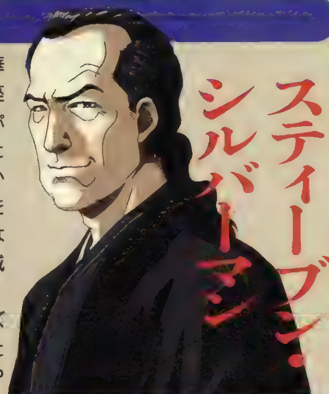
リサの父親で、日本に帰化したアメリカ人。蓮華台に純和風の豪邸を構え、常に袴姿で過ごす。正座や合気道はもちろん、俳句や盆栽もたしなみ、天ぷらと納豆が好物という重度の日本かぶれ。質実剛健を絵に描いたような性格で、父親の威厳に満ちている。キャッチフレーズは「沈黙の父親」といったところか?



▲広東語ということは、チャイナタウンで暮らした経験があるのだろうか。



▶父親ぶりは完全に日本人。この人なら本当に斬られかねないぞ。



Character file 5

岡本真夜

七姉妹学園の日本史教諭で、リサの担任。「イデアルエナジーで世界を満たしましょう」と触れ回ることから、イデアル先生の異名をとる。





▲校内の異変を感じて、謎の伝承を語る。どうやら、学園にまつわる秘密を知っているようだが…。



◀何か訳知りの様子だが、彼女が気にしている碑石は、あの「比麗文石」ではないだろうか?

※青い枠の写真は「女神異聞録ペルソナ」のものです。赤い枠の写真は「デビルサマナー ソウルハッカーズ」のものです。

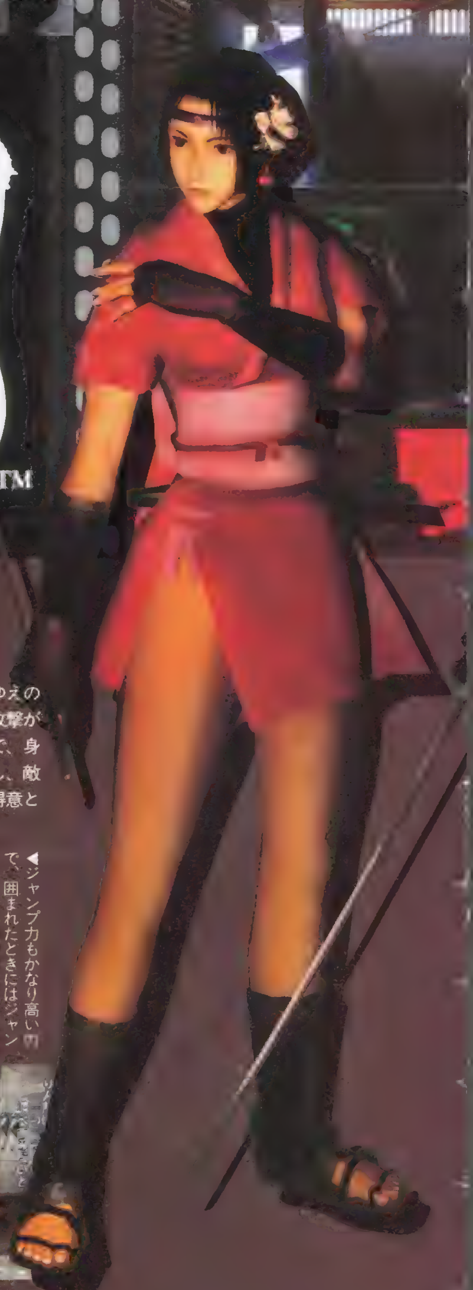


~時は天明元年、庶民は飢餓に苦しみ
政治は汚職にまみれていた時代~

今とな[illegible]てはその場所も明らかではない。[illegible]の金塊を積んだ輸送船が消息を絶つという事件が起きた。幕府は抹那藩に[illegible]ありとして、[illegible]頭領、[illegible]の進次郎を内偵のため潜入させる。この事件は、抹那藩に[illegible]2人の剣士と多くの人々の運命を変えていくことになる。

新時代劇アクション

羅刹の剣™
らせつ　けん



鶺鴒のりん
せきれい

身軽な公儀隠密衆のくノ一

孤児だった「りん」は、幼い頃、兄の「進次郎」とともに、幕府の隠密衆の頭領だった男に拾われた。ふたりは厳しい修行に耐えて隠密衆の一員となり、「進次郎」は頭領の後を継ぐほどの腕前となる……。

隠密としての訓練を積んだ「りん」の戦法は、剣術に蹴りなどの体術を合わせた特殊なもの。太刀に比べて長さの短い忍者刀を使った素早い連続攻撃で、女性ゆえの攻撃力のなさを補っている。また、遠距離からの攻撃が可能な飛び道具を扱うことができるのも彼女だけで、身軽さを利用して相手の間合いの外へ離れては攻撃し、敵の懐に飛び込んでは手数で勝負するのが、彼女の得意とする戦い方なのだ。

▼りんの連続攻撃"水仙花"は、刀から蹴りへとつないで最期に下から上へと斬り上げる5連撃。



華麗な忍びの技で翻弄!



◀ジャンプ力もかなり高いので、囲まれたときにはジャンプで逃げる[illegible]るぞ。



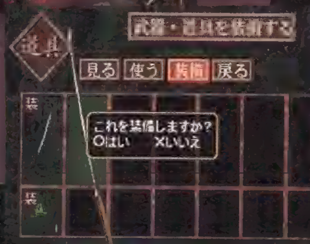
▶「りん」が使える道具には手裏剣のほか、強力な爆弾や煙幕もある。アイテムはマップ上に落ちているので、しっかり探しておきたい。

剣の技を使いこなし、刹那の見切りで敵を斬れ！

「羅刹の剣」は江戸幕府の時代を舞台に、奇怪な事件に立ち向かう２人の剣士の戦いを描いた新感覚の剣劇ＡＣＴ。プレイヤーは公儀隠密の「鶺鴒のりん」と、放浪の剣士の「飛葉小太郎」の２人の主人公から１人を選択して、それぞれの立場から物語を進めていくことになる。ゲームのメインとなる斬り合いでは、コマンド入力による必殺技や、ボタン連打による連続斬りなど、さまざまな技を駆使して敵を斬り倒すアクション（彼らの剣さばきは、ＪＡＣの精鋭によるモーションキャプチャーで、リアルかつダイナミックなチャンバラアクションが再現されている）の爽快感がぞんぶんに味わえるぞ。また、攻撃を防御すると同時に攻撃ボタンを押すことで敵の体勢を崩す〝いなし〟といった瞬間の見切りを重視した技もあり、迫力と緊張感が一体となった、まさに真剣の戦いが体験できるのだ。



◀[illegible]ば、[illegible]りが繰り出せる。こ[illegible]



▶強敵を倒すと、より強力な刀が手に入ることもある。また、特定の刀でのみ使うことのできる必殺技も存在するぞ。



▲２人共通の必殺技には、体力が少ないときにのみボタン連打で出せる、全体攻撃の奥義がある。画面が暗転して、次々に敵を斬り倒す演出は、まさにチャンバラ映画のノリ。



2人の剣士が悪を斬る！ 迫力の剣劇ACT

シリアスな物語と痛快な立ち回りで贈る、新感覚時代劇のはじまりだ!!

ACT	新時代劇アクション **羅刹の剣**	4/28　▶コナミ　▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

飛葉小太郎（ひばこたろう）

豪快な剣術に長けた浪人

抹那藩に生まれた「小太郎」は、早くに両親を亡くしている。城下の剣術道場で、道場の養子である「小泉雪之介」とともに剣の腕を磨いてきた。成長した２人は藩でも一目置かれる使い手となるが、自由を好んだ「小太郎」は、武者修業と称して藩を飛び出していた……。

「小太郎」の剣術は豪快な技が多く、幼い頃から道場で学んだ型と、武者修業の旅の中で学んだ実戦的な呼吸が合わさった独自のものとなっている。一刀のもとに斬り捨てるといった、まさに一撃必殺の戦法だ。また、持つ刀によって二刀流、居合いなどの構えを使い分けることができるのも彼の特徴。

▼〝鷹爪斬撃〟は、３回斬りつける強力な連続攻撃。スキは大きいが、すべて決まれば立っていられる者はないだろう。



実戦で鍛えた豪剣がうなる！



◀構えによって使える必殺技も変化する。[illegible]が多いときには、必殺技で[illegible]字どおり斬りぬけよう。

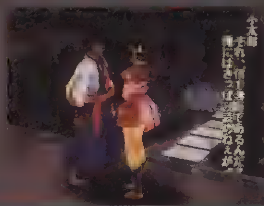


▶りんと違って、戦闘で使えるアイテムは[illegible]復アイテムのみ。刀にす[illegible]をかけるのだ。

2人のキャラの物語が密接に絡み合う



「りん」と「小太郎」のいずれかを選択してゲームを進めるのは先に述べたとおりだが、2人の物語は同時進行しており、それぞれ同じ事件の表と裏といった形になっている。「小太郎」は故郷に起きた異変の謎を解ため、「りん」は兄の行方を追うため。それぞれのキャラが違う目的を持っているが、2つのシナリオは時間軸で並行しており、ときには出会ってお互いに協力していき、やがて1つの場所へと向かうことになる。最終的に2人分の物語をプレイすることで、はじめてこの事件の全貌が明かされるようになっているのだ。また、ゲームに登場するイベントキャラを「斬る」か「斬らぬか」といったプレイヤーの行動によりゲームが展開していくＡＶＧのような要素もあるぞ。



▶1つの事件を背景に2人の主人公は、さまざまなかたちで交わっていく。

りんと小太郎の序盤ステージを紹介!!

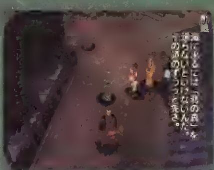
鶴鴒のりん編

～兄の身を案じて単独で潜入～

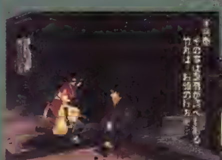
隠密衆の頭領となった「進次郎」は、抹那藩の異変を探る任務に就いたが、彼にとっては容易なはずの任務の途中で、その消息を絶ってしまう。事態を重く見た幕府は、さらに3人の密偵を送り込んだ。江戸に待機を命じられていた「りん」だが、兄の身を案ずるあまり、命令に背いて旅立った。抹那藩に潜入したとたんに役人に追われた「りん」は、とおりすがりの浪人「小太郎」に助けられたあと、兄の行動を追うため、輸送船の行方を追うことにするが……。

第一話「隠密」

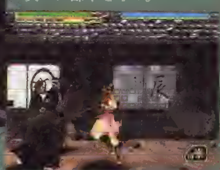
兄の乗っていた輸送船の捜索から開始することにした「りん」は、浜辺に大きな船が流れついたという情報を入手した。さっそく浜辺に向かうが、その道中には問答無用で斬りかかってくる役人たちが待ち受ける。なんとか役人たちを振り切った「りん」は、同じく抹那藩に潜入していた仲間「半兵衛」に出会うが、役人に襲われたらしく、彼はかなりの重傷を負っていた……。



◀浜辺への道を聞かないと、先へ進めないぞ。



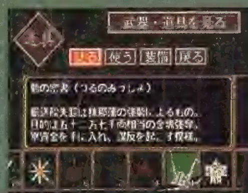
▲鴟の半兵衛の名を持つ、りんの隠密仲間に出会ったが…。



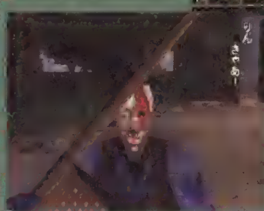
▼ボスの役人は、守りが堅く、次々に部下を呼ぶ。

第二話「密書」

再会した「小太郎」から、もう1人の隠密仲間である「源蔵」の死を知らされ、密書を受け取った「りん」は、とりあえず「半兵衛」の言い残した隠密の隠れ家を探すことにする。情報を仕入れ、なんとか隠れ家を見つけることができた「りん」の目の前に、「小太郎」から死んだと聞かされていた「源蔵」が姿を現す。しかし、その姿は、死人のように変わり果てていた！



▲小太郎では何が書いてあるかわからない密書も、隠密であるりんなら読める。



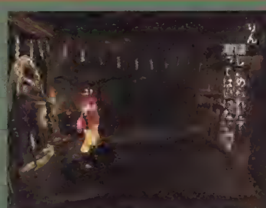
◀この変貌はいったい!? 襲いかかってくる源蔵に、引導をわたそう。

第三話「鴉」

輸送船が流れ着いたという浜辺へ向かうには、険しい山道の中にある"鴉の森"と呼ばれる場所を通り抜けなければならない。ここでは抹那藩の忍びや、鴉の森をねぐらとする、女ばかりで構成された盗賊集団の"天狗党"が襲い掛かってくる。狭い山道で、「りん」と同じく身軽さを武器とする敵を相手に戦うこととなるのだ。そして、森の出口をふさぐ砦では、天狗党の首領、「鶴羽根」との決闘が待っている！　抹那藩に金で雇われた「鶴羽根」は、兄の行方を知っている様子だったが、戦いの中、手傷を負った彼女もまた、異形の姿に身を変えて襲ってくるのだった。「りん」は、果たして兄と再会することができるのか……。



▲狭い道での戦いが続く。敵も飛び道具で攻撃してくるぞ！



▲森の中には、謎のほこらも。置かれた鍵を取ると扉が閉まってしまうが？



◀階段に組まれた足場の間を、自在に飛びながら手裏剣を投げてくる鴉羽根。りんの身軽さをもってしても、捉えるのは難しいだろう。



AVGの要素もあるのだ!

『羅刹の剣』には、アクション戦闘だけでなく、AVG的な要素もあり、アイテムを見つける、話を聞くといった行動で謎を解かなければいけない場合もある。ときには、行動の結果によって、珍しいアイテムが手に入ることもあるぞ。

ポイント1 町人からの情報収集も大切

町の中だけは安全地帯になっていて、町人たちが平和にくらしている。特に、りんの序盤シナリオでは、町で話を聞くことが重要になっているぞ。人に話を聞きたいときは、△ボタンで刀を納めれば話しかけることができる。



ポイント2 ストーリーに絡んでくるイベントキャラ

主人公の行動によって、イベントの発生に関係してくるキャラクターも登場するぞ。たとえば、小太郎の第2話に登場する娘にはHPがあり、彼女が倒されないように最後まで守り通せば、後になってとあるイベントが起きたりするのだ。



二人の戦いが謎の企みをあばいていく!!



飛葉小太郎編

～ひさしぶりの故郷で怪異な事件に遭遇～

武者修業の旅に出て数年、幼いころに亡くした両親の墓参りのために、ひさしぶりに故郷の土を踏んだ「小太郎」。その矢先、彼が最初に見たのは、1人の娘を囲む役人たちの姿だった。多勢に無勢は好かぬと娘に加勢した「小太郎」は、実戦で鍛えた豪剣を振るう。見事に役人を斬り伏せ娘を助けたが、娘は名も名乗らずに一礼だけで去っていった。一騒動のあと、とりあえず幼なじみの「雪之介」との再会を果たすべく、彼のいる剣技道場へ向かうのだが…。

第一話「帰郷」

幼なじみとの再会を果たすべく道場に向かう「小太郎」だが、藩内には異様な雰囲気がたちこめ、道行く役人たちは、問答無用で斬りかかってくる。なんとか道場にたどり着いた「小太郎」は、「雪之介」との再会を喜ぶと道場をあとにし、両親の墓のある寺へ向かう。しかし、道中也無情を襲う役人たちと遭遇。放っておけず、助けようとした彼の前に、居合いを使う浪人が現れた！



▲円月殺法ばりの必殺技を使う、居合いの浪人。この技に防御は効かないのだ！



第二話「謎」

寺の山門で墓参りに来たという娘と出会った「小太郎」は、斬りかかってくる役人から彼女を守りながら、寺の奥にある墓場へ向かうことになる。なんとか墓場にたどりついた彼らを寺の住職の「六六六」(むろくむ)が出迎えるが、彼のその姿は「小太郎」の倍はあろうかという巨体に変貌していた！「新たな力」で襲い掛かってくる「六六六」との死闘が繰り広げられる!!





▲墓場への門には、厳重な錠がかけられている。娘を守りながら、鍵も探さねばならないぞ。

◀ボスの六六六は、豪腕による打撃と巨体を利用したフライングボディープレスで攻撃してくるぞ！

第三話「反魂蟲」

「六六六」が守っていた墓場の奥には、怪しい洞窟が口を開けていた。抹那藩に起きている異変の秘密がそこにあると感じた「小太郎」は、洞窟内を探ることにする。そこで、彼が見たのは襲ってくる腐乱死体だった。死体を片づけながら進んだ先にある最深部の広大な空間では、怪しげな学者「葬異軒」の研究が行われていた。そこは、大きなヒルのような不気味な生き物、反魂蟲の養殖場であった。しかも、「六六六」たちに異形の力を与え、死体を動かしていたのは、この蟲の力だったのだ！ さらにこの研究は、抹那藩の殿の命令によるものだという。彼は、「小太郎」を新たな実験材料とすべく、妖術を操り襲ってくるぞ。この戦いに勝っても、今度は崩れ落ちる洞窟から脱出しなければならないのだ。



▲逃げ場のない洞窟の中、不気味な死人と戦うことになる。奥に進むには、アイテムも必要だぞ。



◀葬異軒は、空宙を舞いながら雷撃や炎、岩など、さまざまな妖術で攻撃してくる強敵だ!!





ポリフォニーデジタル発 新感覚3DSTG!
システムの詳細と後半ステージを公開!!

OMEGA BOOST™

Special Force EX Generation Productnoid is exceptional product of Networks in ruined intellectual chaos of Alphacore constructions of computerized global Networks... this is the OmegaBoost

『GT』のポリフォニーデジタルが放つ3D・STG『オメガブースト』。今回は「SCAN」システムについて解説。さらに終盤近くの2ステージを公開するぞ。

STG	オメガブースト	4/22	▶SCEI
			▶¥5,800(予)
		▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)	

接近する敵をボタンひとつで捉える「SCAN」システム

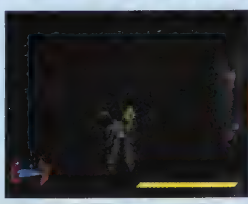
「SCAN」とは、画面左下のレーダーが敵を探知した時にL1ボタンを押しつづけることによって、敵がいる方向へ自動的に自機が旋回するシステムのこと。つまり、従来の3D・STGの「レーダーで敵機を確認→敵のいる方へ方向キーを押す」という一連の操作を、ボタンひとつでこなせるのだ。また、L1ボタンを押しっぱなしにすることで、自機を球面移動させることも可能だ。詳しくは右で説明しているので参照してほしい。



◀3D空間の把握が苦手な人でも、楽しむことができる。

SCAN1 近くの敵を自動的に捕捉

接近する敵を捕捉するのが、SCANシステム第1の基本だ。画面左下のレーダーが点灯して矢印が方向を示した時にL1ボタンを押すと、自機は敵のいる方向へ旋回する。L1ボタンを押しっぱなしにしていれば、敵機が移動していても自機は対象を視界に入れるべく旋回を続けるぞ。また、レーダーの探知範囲内に敵が複数いる場合は、距離の近い敵機に対してSCANする。





◀敵機が視界から消えるまでSCANし続ける。

SCAN2 捉えた敵を中心に球面移動

通常、方向ボタンは自機の旋回に使用されるが、L1ボタンを押している間は視点を固定したままの球面移動になる。細長いトンネルをくぐるようなステージではL1ボタンを押したままの移動が有利となる。また、SCAN中なら対象のいる場所を向いたまま球面移動が可能だ。要するにL1ボタンを押したままなら、敵弾をよけながら同時に攻撃もできるのだ。





◀ボスのような耐久力のある敵との戦いに重宝する。

すべてのプレイヤーをフォローする4つのモード

主なゲームモードは4つ。基本操作を学ぶものから苦手な場所を練習するものまでプレイヤーの腕にあわせて楽しめるのだ。

■CAMPAIGN PLAY

ストーリーに沿って、各ステージを順にプレイするモード。ステージ間にはデモシーンも入る。コンティニュー制限あり。

■ZONE PLAY

「CAMPAIGN～」でプレイしたステージを自由に選んで遊べる。ゲームオーバーになったところも選べるので練習には最適だ。

■TRAINING

操作の練習ができるチュートリアルモード。4ステージあり、敵機をSCANで捉えることから攻撃、球面移動まで練習できる。

■REPLAY

自分のプレイを鑑賞する。リプレイ内容のセーブ/ロードももちろん可能だ。再生中の視点は7種類用意されている。

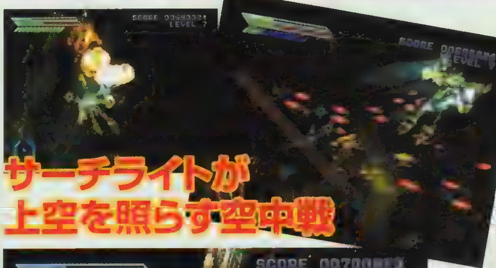
後半は機械化要塞惑星が戦場!! 激闘の果てに待ち受けるものとは?

ネットワーク上で勃発したコンピュータの叛乱。地球は首謀者である「アルファ・コア」の発生原因となった人類最初のコンピュータ「ENIAC」の真空管を交換するため、レスター中尉の搭乗する機動兵器「オメガブースト」を派遣する。レスター中尉はアルファ・コアの妨害を排除し惑星ηにあるタイムシャフトを突破するが、そこは目的の1946年ではなく未来の世界だった。彼は前方に惑星ηと同性質の機械化要塞惑星「η-ena」を発見、タイムシャフトの存在を確認するために惑星へと降下するのだが…。



ZONE7 機械化惑星地表 敵地上軍の防衛網を突破し、惑星内部への入り口を探せ!

大都市の夜景のように見える、機械化惑星の地表での戦い。開始直後は静かだが、次第に地上の各部からサーチライトが照射されて敵部隊の攻撃が本格化してくる。敵は人型の機動兵器を搭載した輸送機や機関砲を掃射しながら突っ込んでくる攻撃機が中心だ。地上部隊の攻撃が終わるとバイクのような兵器が登場。本体を破壊しても前後の車輪が残って変形するぞ。そして、ラストは自機に似た機動兵器と一騎打ちになるのだ。





▶ボスの機動兵器との戦い。敵は回転しながら銃を乱射するほか、誘導レーザーも使う。





◀上空から敵が降下する。輸送機ごと破壊するのがベターだ。



◀バイクのような中ボス。車体のビームサーベルを使った突進攻撃が身上だ。



◀▼耐久力が0になると機体が赤く輝き、自機に体当たりを仕掛ける!

ZONE8 機械化惑星内部 惑星内部の敵を駆逐、タイムシャフトを通過せよ

ついに機械化惑星内部への侵入に成功したオメガブースト。しかし、内部に入ると同時にシャッターが閉まり、カウントダウンが開始される。そして正面には敵の姿が…。ここでは制限時間が0になる前にクリアしないと、耐久力がいくら残っていてもアウトだ。しかも、最初に当たる敵は耐久力を回復しながら戦う非常にしぶとい相手。回復する耐久力よりも大きいダメージを与えるには、どこか弱点となるような場所を攻撃しないとダメなのだ。そして最初の敵を倒すと出現する、金色に輝く生物のような敵を倒すとクリアだ。

▼ステージ開始と同時にカウントダウンが始まる。

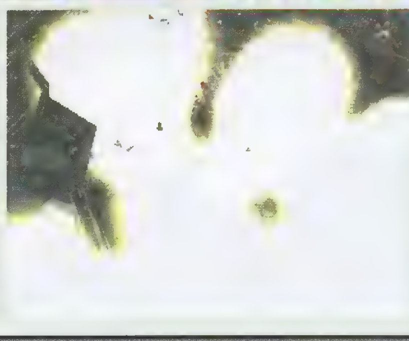


◀最初の敵はダメージを与えると機体が分離して反撃してくる。



◀相手の回復量を上回るダメージを与え続ければ、撃破できるはずだ。

▶最初の敵を破壊すると内部で爆発が発生、異空間のような場所での戦闘になる。



▶金色に輝く敵がここのボス。倒すと中から結晶状の物が出現する。これが…。

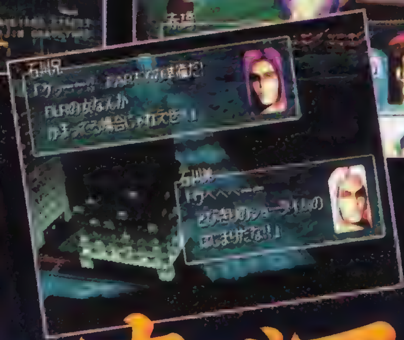


ついに見え始めた物語『横浜最速伝説』



◀▼いったい「外人墓地」では何が起こっているというのか？





▲ライバルチームの石川兄弟。事有るごとに赤碕を挑発してくる。

◀コイツらのパーティとは、普通の楽しいパーティのハズがない!?

最速伝説が蘇る2晩のイベント画面大公開！　さらに、新しく判明したバトルコースやシステムとあわせて、改造車たちを一挙掲載！

1ST NIGHT MIDNIGHT PLUS ONE

「横浜最速伝説」の第１歩が、このファーストナイトだ。些細な事件が起こるこの第一夜。小さな小さな事件ばかりだが、これらが最終的に非常に重要なストーリーへと展開していく。当然、主人公の赤碕も、これらの事件をきっかけに、「横浜最速伝説」の謎へと巻き込まれていく。

1st Night…

レーシングラグーン



Racing Lagoon

レーシングラグーン

HIGH SPEED DRIVING RPG

すべてが始まるこの夜

「レーシングラグーン」のストーリーは、１日が１シナリオで構成され、１日を終えると次の日へ進めるようになっているのだ。今回は、ゲーム序盤の２日間に起こるイベントを新着の写真とともに紹介していこう。今までまったくの謎だった物語の導入と、赤碕たちの前に立ちはだかるライバルたちの一部が判明したのだ!!

▶超リアルに描かれた夜景が、レースバトルの雰囲気を盛り上げる



RPG	Racing Lagoon レーシングラグーン	5/27	▶スクウェア ▶￥5,800
		▶MC（ブロック数未定）、DS（AC非対応）、PS（ブロック数未定）	



どんなマシンも

このゲームでは、通常のＲＰＧのように、敵との戦闘に勝つことでマシンの強化をすることができる。それが、ライバルとのレースバトルに勝ち、相手のパーツを奪い取るシステムだ。奪ったパーツは、どんな種類だろうと自分のマシンに取り付けることが可能。この自由自在なマシンセッティングが、従来のレースゲームにはない魅力のひとつといえるだろう。



32Type-FR+GTエアロ

再来をつげる2晩を大公開!!

2ND NIGHT REVENGE RACE



▲赤碕をしつこく追走する敵とはいったい?



追ってをふり切って走れ!!



「リベンジレース」と題された第2夜。いったい、何に対するリベンジ(復讐)なのかはまだ謎だが、その始まりにはかなり衝撃的なシーンが待っている。その事件を合図に、赤碕は様々な事件へと巻き込まれていく。そして、第3夜にはいったいどんな事件が待ち受けているのか?

2nd Night…

Pick UP! 速さを競うだけがバトルじゃない?

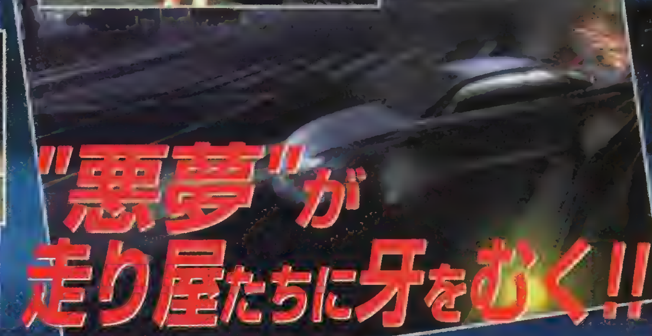
第2夜では、敵から逃走するというイベントが発生する。決まったコースを、速さを競ってバトルするのではなく、敵から逃げきるのが目的。つまり、速さよりもドライビングテクニックが重要となること必至! マシンのセッティングも重要になってくるぞ。



▶敵から逃げ切るには速さも必要だが冷静なハンドルさばきが一番重要なのだ。



◀第2夜で初めて姿を現す謎の女性、川志摩葵(かわしまあおい)。彼女の目的は? 赤碕との関係は?



▼極限の走りを続ける最中に、突如襲いかかる悪夢。いったい、何が彼らに起こったというのか?

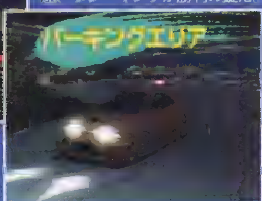
オレたちは横浜を走り抜ける──

"悪夢"が走り屋たちに牙をむく!!

Where is this? 発見!! 新たなるバトル



▲最高速とブレーキングの判断が勝負を左右する。純粋な速さではなく、度胸がすべてのレースバトルだ。

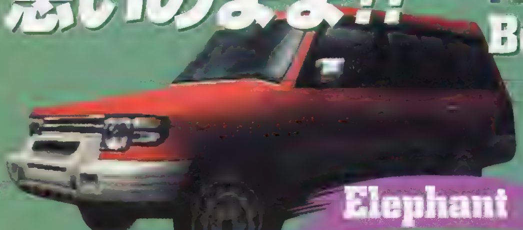


▼パーキングエリアを利用した、ジムカーナばりのレースバトル。キレのいいハンドルさばき、加速、ブレーキングが勝利の鍵だ。



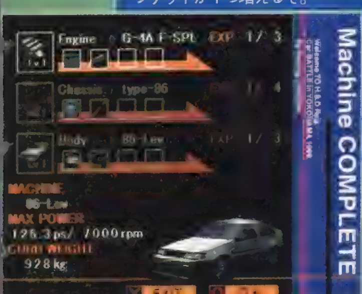
▲舗装されていない、荒れた悪路を競い合うレースバトル。オフロード仕様のマシンセッティングをしていないと、勝つのはかなり難しい。

思いのまま!! Machine-COMPLETE & Body-MODIFY で最強を目指せ!!



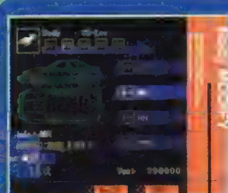
Machine-COMPLETE マシンコンプリート

▼パーツがレベルアップするとソケットが1つ増えるぞ。



マシンコンプリート画面の「EXP」は、普通のRPGの経験値と同じ意味だ。これは、レースバトルをするたびに増え一定の数値を満たすとパーツがレベルアップするのだ。

Body-MODIFY ボディモディファイ



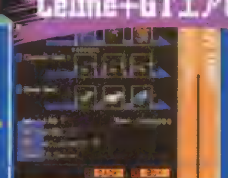
手持ちのボディパーツを、ショップで違うシャシーの形状に合うよう改造すること。これによって、FR対応のボディパーツを、MRや4WDのシャシーに対応させられるのだ。





SHOPでパーツ購入

パーツは敵から奪うだけではなく、ショップで売ったり、買ったりすることもできる。

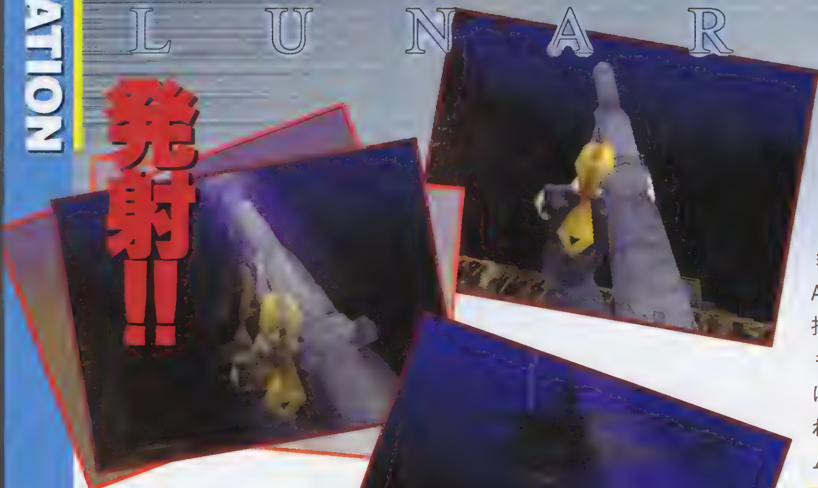


▲バトルで入手困難なパーツは、ショップで買うのが一番。



超古代遺跡をめぐるハイパーアクション巨編!!

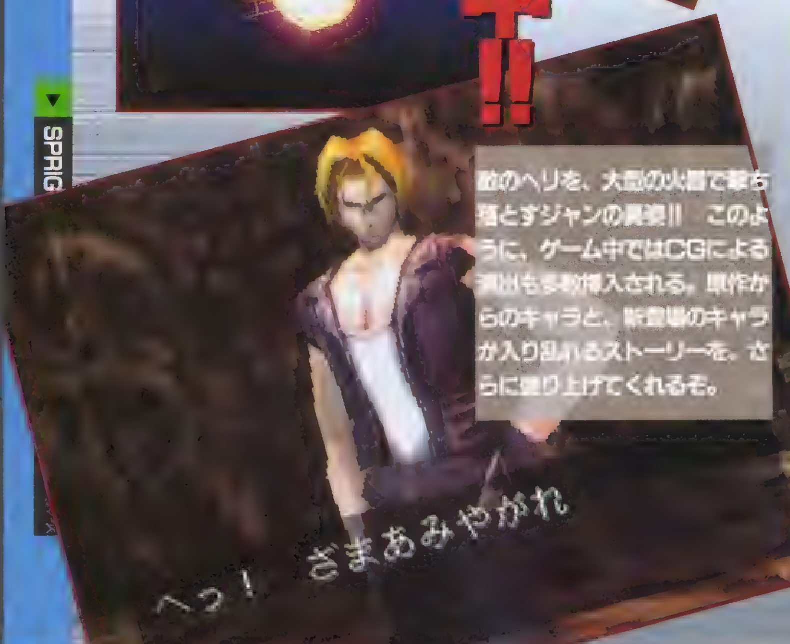
SPRIGGAN
L U N A R V E R S E



発射!!



命中!!



敵のヘリを、大型の火器で撃ち落とすジャンの勇姿!! このように、ゲーム中ではCGによる演出も多数挿入される。原作からのキャラと、新登場のキャラが入り乱れるストーリーを、さらに盛り上げてくれるぞ。

3D・ACT **SPRIGGAN** LUNAR VERSE スプリガン ルナヴァース

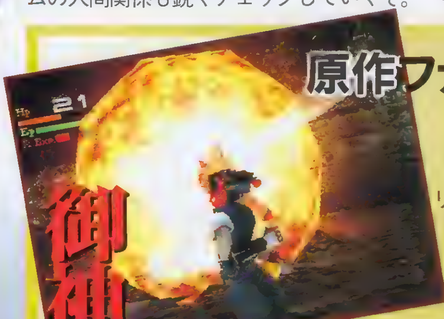
6月(予)	▶フロム ソフトウェア
	▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)	

人気コミックの魅力を、ド迫力のアクションで再現した3D・ACT『スプリガン』。AMスーツの強化やパラメータへのポイント振り分けなど、ゲームならではのシステムも満載で、原作のファンも納得の仕上がりになっているのだ。今回は、新たに公開された「謎の少女」の情報を中心に、このゲームの人間関係も鋭くチェックしていくぞ。



▲グラハムからの指令をこなすことでゲームが進行していく。

原作ファンも納得のゲーム展開



御神苗優・参上!!

今作の主人公は、PSオリジナルキャラの大槻達樹だが、原作の主人公である御神苗優もマイキャラとして登場することが判明! 彼を使用できる条件は残念ながらまだ不明だけど、原作さながらのアクションで活躍してくれることは間違いないようだ。

▲御神苗の勇姿を、PSで拝める日も近い!!



◀原作さながらのアクションが見もの。



▶服装や髪形も原作を忠実に再現。



▲現代科学と古代文明の結晶「AMスーツ」は、彼のトレードマークだ。

物語を彩る主な登場人物

ＰＳ版『スプリガン』では、原作でもおなじみのキャラを始めさまざまな人物が登場し、ゲームのストーリーを盛りあげてくれるぞ。ここでは、主な登場人物たちの関係をチェックしていくぞ。

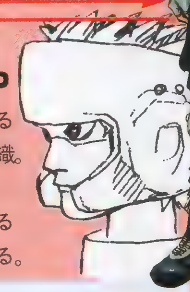
アーカム財団



鬼教官 グラハム・プルートン



物語の主人公 大槻 達樹



「アーカム財団」とは？

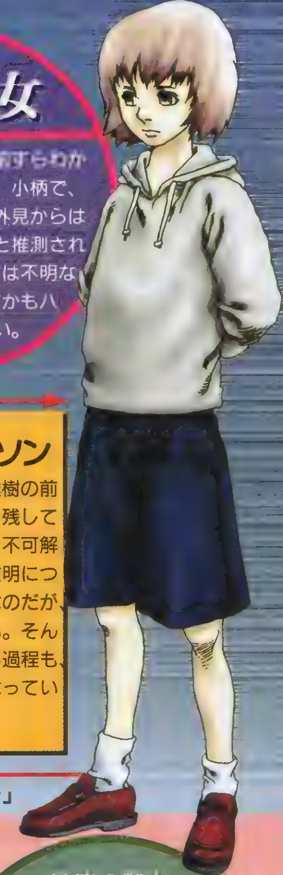
超古代の科学が、悪用されることを防ぐために活動する組織。獣人や魔女、拳銃の達人など、さまざまな特殊技能で活躍する工作員「スプリガン」を擁する。

部下

上司

謎の少女

国籍はもちろん、名前すらわからない一切が謎の少女。小柄で、茶色の瞳と髪を持ち、外見からは7～8歳の日本人少女と推測される。しかしその行動には不明な点が多く、敵か味方かもハッキリしていない。



何者だ？

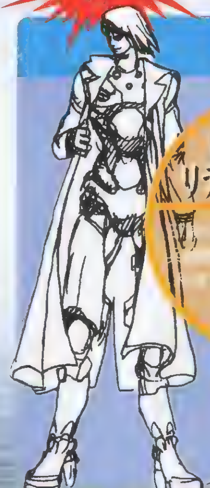
物語のキーパーソン

この少女は、ときどき達樹の前に現れては、メッセージを残してすぐ消えてしまうという、不可解な行動を見せる。超古代文明について何か知っているようなのだが、ハッキリ語ろうとはしない。そんな彼女の正体が明かされる過程も、ゲームの大きな楽しみになっているぞ。

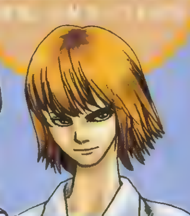
「……………」

対立

トライデント



若き女科学者 リティシア・デイル



「トライデント」とは？

超古代の科学力で新型武器を開発し、金儲けをもくろむ巨大企業。大国顔負けの攻撃部隊を持ち、再三アーカムと対立する。リティシアはこの組織の科学者。彼女は研究中の仮説にもとづき、ある超古代文明を探している。

まじめにやれ！

あこがれ

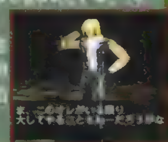
あこがれ

まだまだだな

最強のスプリガン 御神苗 優



最速の獣人 ジャン・ジャックモンド

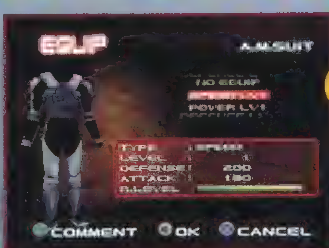


ライバルかつ親友

オレがいなけりゃ100回は死んでるぜ

システム検証 AMスーツも成長するぞ

このゲームではシナリオ進行にともない、パワー重視型、防御重視型、スピード重視型といった3種類のＡＭスーツを使えるようになる。これらのスーツは、使うごとに能力が強化されていく仕組みになっていて、主人公本人の成長システム（Vol.101でも紹介）と合わせて、マイキャラを強化していく楽しみを存分に味わわせてくれるのだ。



スピード重視型

◀移動速度とジャンプ力がアップする。それ以外の能力値はちょっと低め。



防御力重視型

▶移動速度が遅くなるが、防御力が上がる。敵の攻撃で吹っ飛ばされることがなくなる。



▲主人公の育て方および装着中のＡＭスーツによって、有効な戦い方も変わる。自分なりの作戦を練る楽しさがあるぞ。

DENGEKI SOFT STATION

独占公開!!

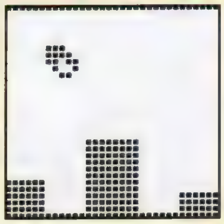
PS版は Pocket Station ポケステに対応する!!

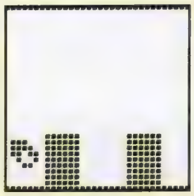


徐々にその全貌を現し始めたPS版『グランディア』。RPGの基本に立ち返ったこの不朽の名作の魅力を、衝撃の最新情報とともに大紹介していくぞ!! 発売日までにしっかり予習しておこう!!

RPG グランディア	6/24	▶ゲームアーツ／ESP
		▶価格未定
	▶MC(1ブロック)、PS(ブロック数未定)、DS(AC非対応)	

「プーイ」で遊べるミニゲームを収録!!





▲ボタンを押すタイミングが鍵。高得点を目指そう!!

ついにPSに登場する大作RPG『グランディア』。移植にあたってPSオリジナル要素が多数追加されることは前回お伝えした通りだが、今回その最大の目玉が公開されたぞ。なんとPS版はポケステに対応!! データをダウンロードすることで、ミニゲーム「プーイのアスレチック(仮)」がプレイできるのだ!!

ポケステ画面を入手!!

ゲームは横スクロールタイプのACT。決定ボタンでプーイを操作して、障害物を飛び越えていくぞ。ボタンを押すとプーイは上昇し、離すと下降する。画面から押し出されるとゲームオーバーだ。



プーイ
スーのペットである謎の生き物。いつもスーといっしょなのだ。

グランディア

GRANDIA

最今

STORY

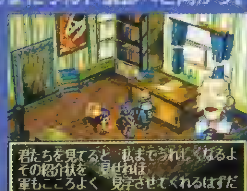
小さな冒険者・ジャスティンの不思議な冒険

これまでのおはなし

精霊石を操る「光翼人」が万能を誇ったエンジュール神話の時代が終わりを告げ、各地に残る遺跡と伝説の中にだけその名残を留める現在。産業革命が進み、冒険という言葉が急速に輝きを失っていくなかで、港町パームに住む少年・ジャスティンは、父の形見の石を胸に冒険へ旅立つ日を夢見ていた。

1 遺跡の中へ…

そんなある日、博物館の館長の紹介で、ガーライル軍が現在調査中の古代文明の遺跡を見学できることになったジャスティンは、幼なじみの少女・スーといっしょにサルト遺跡へと向かう。



2 閉ざされた扉

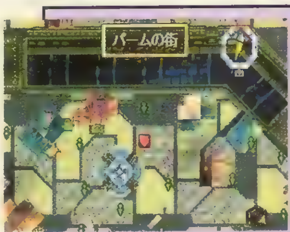
ところが遺跡では異常なまでの警戒態勢が取られており、紹介状を持つジャスティンたちを入れてくれない。それならば、と勝手に忍び込んだ2人が閉ざされた怪しい扉を調べていると——



広大なフィールドを快適に冒険するシステムの数々を紹介!!

街やダンジョンなど『グランディア』の冒険の舞台となるフィールドは、すべて３Ｄポリゴンで構成されており、自在にどの方向にでも視点を変えることができる。路地の奥や障害物の裏側まで、とにかく精密に再現されたフィールドの数々は一見の価値あり!!　反面、自由度が高いゆえに迷いやすいという問題もあるが、『グランディア』ではそれをかゆい所に手が届く、便利なフィールドシステムで解決している。その数々を紹介しよう!!

これさえあれば道に迷う心配なし!!



▲✚キーで表示範囲をスクロールさせることも可能。これでチェックしながら街を探索すべし!!

街キャラレーダー

街フィールド内でセレクトボタンを押すと、俯瞰視点で建物や住人の位置を確認できる街キャラレーダーが発動。これで現在位置を確認しながら歩けば、迷うことはないぞ!!



▲街とは違って制約があるものの、辺りを一望できるのは便利。アイコンを見つけたら必ずチェック!!

ダンジョンレーダー

ダンジョン内でも特定の場所にある「バードビューアイコン」の上に立てば、レーダーで周囲を確認できるぞ。ただしその１画面分のみで、スクロールさせることはできないのだ。

さまざまな仕掛けが出現する!!



◀遺跡の中を歩いていると、アイコンが出現。



◀上に立って◎ボタンを押すと柱が倒れ…。



アクションアイコン

フィールドを探索中に、重要なポイントに近づくと、それを知らせる「アクションアイコン」が出現するぞ。その上に立って◎ボタンを押すと、地形状況に応じて柱が倒れて橋になったり、隠し扉が現れるなどの仕掛けが作動!! 新しい道が開けるぞ。見かけたら必ずチェック!!

新たな通り道が出現するのだ!!

目的地はこれで確認!!



▲レーダーと合わせればナビは完璧。特に出口がないときは回転している。

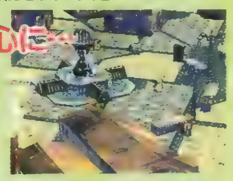
コンパス

画面右上には常に目的地への道標となるコンパスが表示されている。このコンパスは目的地までの距離が、針の回転速度でわかるというモノ。さらにボタン１つで針の方向を出口から入口に変更することもできるぞ!!

360度回転する3Dポリゴンの魅力

これまでは３Ｄと称しつつ、背景は１枚絵のゲームが多かった。だが「グランディア」は違う!!　あらゆるモノが立体であるこの感動を、下の連続写真で実感してほしい!!

噴水を中心に…



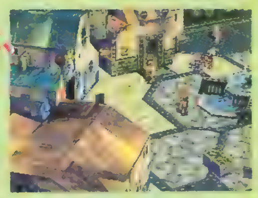
▶画面上から噴水の横を駆け抜けるジャスティンたち。画面は回り込むように２人を追い…。

ぐるっと、



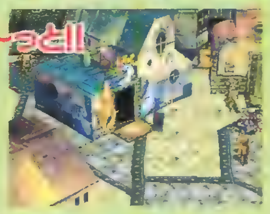
▶視点が横に移動し、近づいてくる２人を噴水を軸に回転しながら追いかける。

ぐるっと、



▶今まで画面端に隠れていたジャスティンたちの目的のお店が、横からズズっと出現…。

ぐるぅ〜っと!!



▶動きに同調して画面の中央にお店が移動。看板や扉が、正面から見えるぞ!!

ダイナミックに回転するのだ!!



新情報が続々登場!! 回はシステムを徹底解剖!!

3 光る精霊石!

突然ジャスティンが持つ石がまばゆい光を放ち、目の前の扉が開き始める。父の形見のその石は伝説に登場する本物の精霊石であり、それに呼応した遺跡が長い眠りから目を覚ましたのだ!!

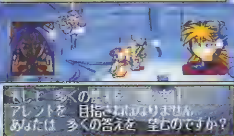


▶…物だった!! …ように遺跡が甦り始める…。

4 冒険者として…

「ようこそ、精霊石を持つ者よ…」扉の奥に進んだジャスティンたちは、そこで神秘的な雰囲気を漂わせる美女・リエーテの幻像に出会う。壮大な冒険への序章が今、始まろうとしていた…。





▶リエーテ… るジャスティン。アレントへ来るように言われて…

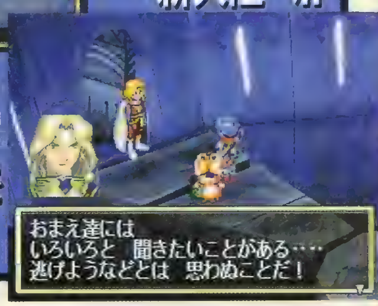
そして新大陸へ!!



▲街を飛び出し海を越えて、新大陸へ向かうことを決意!!

▶リエーテと別れ、部屋を出た２人の前に謎の男が現れる。

だが、それを阻む敵が!!



巨大ロボ3D・ACT!

鋼鉄の巨人が悪を断つ!







ヴォーダン

王座財閥・航空機研究所が開発した最新鋭ロボット。ジェットエンジンを搭載し、驚異的なパワーと高い格闘能力を誇る。身長50メートル、体重5000トン。

王座 守（おうざまもる）

本編の主人公で、王座財閥の跡取り息子。12歳の誕生日に父・健吾からヴォーダンをプレゼントされ、操縦者兼鶏野警備隊のオーナーとして怪ロボットと戦う。

リモートコントロールダンディ



巨大ロボットを操作して、悪の野望を打ち砕け！ 昔懐かしのロボットアニメを彷彿とさせる新感覚ACTがPSに登場!! 今回はロボットや登場キャラクター、システムなどのゲームの魅力を大公開するぞ。

STORY

悪のロボット軍団出現!

1999年、世界は壊滅の危機に直面していた。正体不明の怪ロボットが世界各地に現われ、街を破壊し始めたのだ。連合軍さえも歯が立たない強大な敵に、人々は希望を失いかけていた。そんなとき、王座財閥の総帥・王座健吾は怪ロボットに対抗するため、鶏野警備隊を結成。さらに地上最強のロボット〝ヴォーダン〟を開発し、自分の息子である守に託した。そして今、守と鶏野警備隊の戦いが始まる！



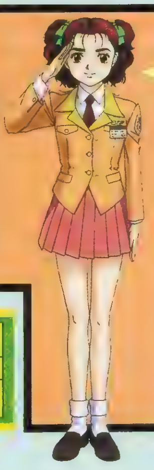
◀次々と現れる謎のロボット軍団。ヴォーダンの能力を最大限に発揮し、街と人々の平和を守り抜くのだ！

個性的なキャラクターたち

ここでは、主人公・守を取り巻く魅力的なサブキャラクターたちを大紹介！ 守を陰からサポートしてくれる鶏野警備隊のメンバーたちや学校の担任、そして謎の転校生……など、彼らは熱いストーリーをさらに盛り上げてくれるのだ。



◀登場キャラクターはいずれも個性的な性格だ。



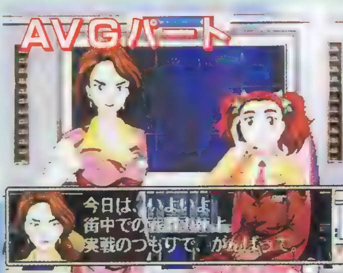
美村美幸

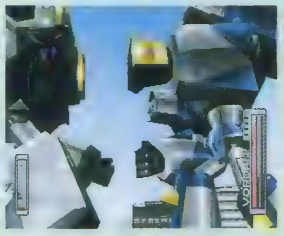
このゲームのヒロイン的存在。12歳という若さにして、なぜか鶏野警備隊に勤めている。敵の襲撃時にはナビゲータとして活躍する。

3D・ACT リモートコントロールダンディ	7月（予）	▶ヒューマン
		▶価格未定
	▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応) PS(ブロック数未定)	

リモコンでロボを操縦！ 独自のシステムに注目!!

このゲームはリモコンでロボットを操縦し、敵のロボットと戦う、ミッションクリアタイプの3D・ACT。プレイヤーは、ポリゴンで構成されたフィールドを舞台に主人公とロボットの両方を操作して戦うことになるぞ。また各ミッションは、キャラクター間の会話が中心となるAVGパートと、敵ロボットと戦うアクションパートで構成されている。そこで、ここではゲームのメインとなるアクションパートにスポットを当て、独自のシステムなどを詳しく紹介していくぞ。



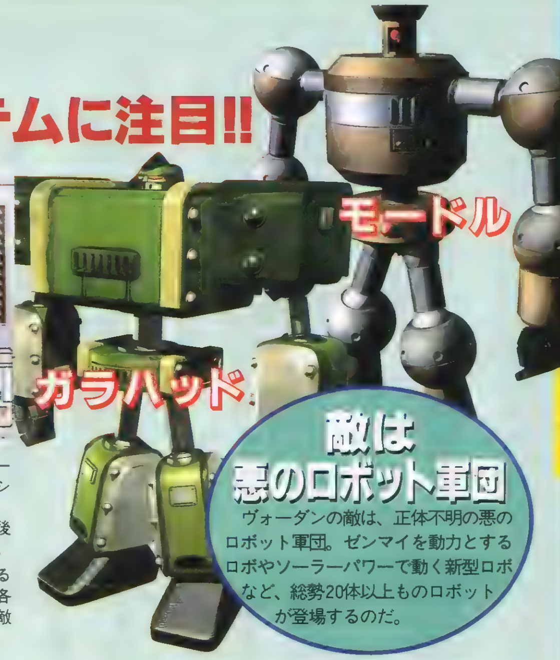


▶巨大ロボットならではの重量感と迫力がバッチリ。



▲AVGパートではストーリーの流れの中で、ミッション内容の説明がされる。また、アクションパート後にも、このパートが入る。

◀AVGパートが終了するといよいよバトル開始。各ミッションごとに現れる敵を倒して街を守れ！



敵は悪のロボット軍団

ヴォーダンの敵は、正体不明の悪のロボット軍団。ゼンマイを動力とするロボやソーラーパワーで動く新型ロボなど、総勢20体以上ものロボットが登場するのだ。

アクションパート

ボタン1つで切り替えOK。主人公とロボットを交互に操作して、悪のロボット軍団を打ち倒せ！

移動モード

プレイヤーである守を操作するモード。アクションパートでは、常に守の視点となるので、ヴォーダンや敵がビルなどの死角に入って見えなくなってしまう場合がある。そんなときは、このモードで守を操作して、ヴォーダンや敵が見えやすい場所まで移動するのだ。ちなみにビルの上やヴォーダンの肩にも乗ることができるぞ。





▲戦闘に巻き込まれてロボットに踏み潰されるとダメージを受けるぞ。

◀リモコンの有効範囲を越えると操作不可能になる。

いつでも自由に切り替え可能

操縦モード

ヴォーダンを操縦するモード。移動モード中にセレクトボタンを押すと、操縦モードへ切り替え可能だ。そして、なんといっても独自の操作系統に注目！ 各ボタンは両腕や両足など、体の各部分に対応している。例えば、◎ボタンで左パンチ、◎ボタンで右パンチとなっていて、自分の思い通りにヴォーダンを操縦できるのだ。





▲歩かせるときには、右足（R1）と左足（L1）を交互に動かすのだ。

▶敵を倒せるかどうかは、操縦者であるキミ次第！

CHECK POINT 巨大ロボの定番 強力無比の必殺技

巨大ロボットの醍醐味といえばやっぱり必殺技。それぞれのロボットには固有の必殺技がいくつも用意されており、特定のコマンドを入力することで繰り出すことができる。下の画面写真を見てもらえばわかるように、どの必殺技も豪快で威力抜群！ さらにストーリーがある程度進んだり、ロボットを強化することによって、新しい必殺技を覚えることもあるのだ。



▲腕をジェット噴射で発射して攻撃する必殺技。両腕を発射するツイン・ブースター・パンチもある。

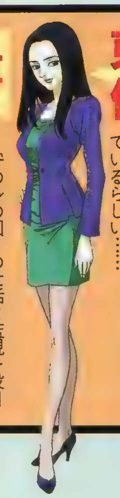


▶ジェット噴射で空高く舞い上がったあと、急降下キックを繰り出す。その威力は一撃必殺！



王座健吾

守の父親で、世界最大の王座財閥の総帥。悪のロボット軍団に立ち向かうために鶏野警備隊を設立し、ヴォーダンを開発させた。



東野佐織

優柔不断な性格で、ちょっと鈍い感じの女性。守のクラスの担任なのだが、彼女には重大な秘密が隠されているらしい……。



執事

守の身の回りの世話と監視を役目とする王座家の執事。しかも、ただの使用人ではなく、王座財閥のさまざまな秘密に深く関わっている。



レナ神川

ロシアから、守が通う学校に転校してきた謎の少女。「ランス」という名の巨大ロボットの操縦者なのだが、果たして彼女の正体とは？



柳博士

ロボット工学の天才。ヴォーダンの操縦法や敵ロボットの弱点の解析など、さまざまな情報をもとに守をサポートしてくれる。



南優子

鶏野警備隊の作戦参謀であり、守の監視役でもある女性。怒りっぽい性格で、任務中にビルを破壊したりすると彼女が激怒することになる。

BLADE MAKER

ブレードメーカー



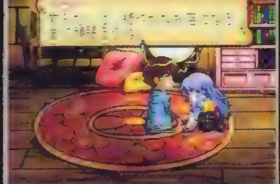
RPG	ブレードメーカー	7月（予）	▶翔泳社
			▶¥5,800
		▶MC（ブロック数未定）	

ファンタジー世界を舞台に武器屋を経営するRPG!!

ファンタジー世界が舞台のＲＰＧといえば、悪い魔物を倒すことが目的のゲームが多い。しかしこのゲームの主人公は武器屋を経営して、魔物を倒す人間をサポートすることが目的となるのだ。また、ゲームには、さまざまな思惑を持った冒険者たち（お客さん）が登場し、彼らの冒険を成功させることが重要になってくるぞ。第２報となる今回は、ゲームの概要について詳しく紹介する。



▼町ではアイテムや冒険者の情報を得ることができる。





▲▶莫大な借金を抱えてしまっているこのお店を、客足豊かにすることができるのは、キミの経営センスしだいだ！

BLADE CHECK-1

このゲームのキャラクターデザインを担当しているのは、同社ソフトの『精霊召喚』でおなじみの青山そういち氏。カワイイ女の子がたくさん登場するので、ギャルゲーファンは特に見逃せない！

BLADE CHECK-2

『ブレードメーカー』予約キャンペーン実施決定！　今回も翔泳社お約束の豪華特典付きで、ゼッタイ見逃せない！　なお、応募方法などの詳しい情報は次号の『ブレードメーカー』広告ページにて！

▼ ブレードメーカー

プレイヤーは武器屋の商人となり、冒険者たちをしっかりサポート!!

武器や防具を売って、お店の評判を上げるのだ!

武器屋を経営する期間は1月1日から5月28日までの約半年。お店に訪れる冒険者に良質な武器、防具、アイテムなどを売りさばき、お店の評判を上げて、主人公の父親が残した莫大な借金を返済するために日夜ガンバルのだ。お店の評判を上げるには、アイテムを購入した冒険者の冒険が成功することが重要になってくるぞ。



▲価格の設定も自由。冒険者のレベルに見合った武器や防具を売ってあげよう。

さらに良質のアイテムを作成!

アイテムを作成するにはアイテム作りの情報と、その材料が必要。情報と材料が揃ったら、職人に指示を与え、アイテムを作成するのだ。





◀アイテムを作るのは職人さん。お店の評判が上がると、さらに良質のアイテムを作成できる職人が雇えるようになる。

▲お店の店員こと看板娘のペルダ(主に接客を担当)。イベントシーンは、写真のように美麗なCGで展開する。

【STORY】

ファンタジー世界、ダーラント。この世界でも有名な武器屋の息子である主人公は、妹の不自由な足を治すために家を飛び出し、医者の勉強をしていた。そんな彼の元に「父親の死去と、莫大な借金」を知らせる手紙が届く――。



◆アニタ◆



「有名な女性冒険家」を目指して戦い続ける女の子。普段は無愛想だが、正義感が強く男の冒険家にもひけをとらない腕前の持ち主。武器は「カタナ」を愛用している。

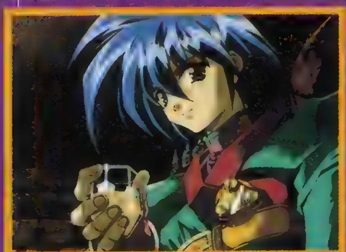
◆イリス◆

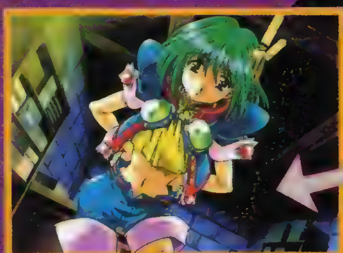


[illegible]彼女は、死んだ弟(ベゼル)の魂を取り戻す術を探すために冒険者となった。彼女にとっては弟の復活だけが生きる支えとなっている。

◆クレイブ◆

ダーラントの英雄「ゼルフィス」に憧れて冒険者になった、主人公の幼なじみ。正義を信じて自分の力を平和に役立てるために戦う。





◆エイミー◆

ダーラントに点在する旧文明の遺跡で発見した、アイテムを売ることで生計を立てている女の子。最新の技術を用いた、銃を愛用している。

冒険者(お客さん)はそれぞれの役割を果たす!

お店に訪れる冒険者たちは、それぞれ目的を持って行動している(キャラ紹介記事を参照)。冒険者の情報を収集し、その冒険が成功するようなアイテムを売ってあげよう。



▲冒険者の目的を成功させることが、お店の評判アップに繋がるのだ。

冒険者のクエストをチェック!!

ゲーム中では武器屋を経営する以外に、冒険者の冒険中の行動をチェックすることができる。これにより、クエストに必要なアイテムの情報が収集できると同時に、さまざまな冒険が楽しめるのだ。

超美麗のオープニングムービーをD17(4月15日発売)に収録。ムービーからはゲームの雰囲気が味わえるだけでなく、今回紹介している以外のキャラも登場しているのでしっかりとチェックしよう。

BLADE CHECK-3



◀シナリオが進むにつれて冒険は[illegible]



◀冒険の結果しだいで、お店の評判が変化する。



冒険の成功 ➡ お店の評判アップ!!



格闘
戦略
アドベンチャー
&
美少女

すべての要素が満載の和風艦隊AVG!!

昭和初期をモチーフとした日本を舞台に、12人の乙女たちが世界の平和をかけて戦うAVGが登場!! 今回は本作独自のシステムをゲームの流れに併せて一挙大公開!

AVG	聖少女艦隊 バージンフリート	5/20	▶コナミ
			▶¥5,800
			▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

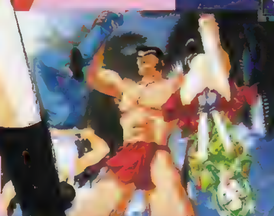
実行部隊&支援部隊を編成し、ミッションを遂行せよ! チーム構成やプレイヤーの行動でエンディングが幾重にも変化する!



このゲームの目的は、バージンフリートのメンバーを操作し、世界の平和を守ること。プレイヤーは、12人の乙女のなかから実行部隊と支援部隊を選び、さまざまな任務をクリアしていくことになる。ゲームは会話中心のAVGパートと、格闘[illegible]の繰り返し[illegible]が用意されており[illegible]メーリーを盛り上げ[illegible]る。また、スト[illegible]は[illegible]エンデ[illegible]たいで[illegible]する[illegible]



▲アクションパートの大きな魅力は、何といってもスピーディなバトル展開[illegible]「爽快性」。武器や技を駆使し[illegible]次々と倒す爽快感がなんとも[illegible]



▲チームの組み合わせやルートの選び方、[illegible]の選択などにより大きく展開が変わるため、何度でも繰り返し遊ぶことができるのだ!

物語のあらすじ

15年前、日本を敗戦の危機から救った少女だけの部隊「バージンフリート」。彼女たちの武器は彼女らだけが持つ不思議な力「バージンエネルギー」にあった……。

物語は世界の平和を求め開催される「世界休戦条約改定会議」の会場から始まる。この会議を妨害し、全世界を戦乱の渦に巻き込もうとする「戦略王」の企みを知った日本国軍部は、再びバージンフリート隊を結成。「戦略王」の陰謀を阻止するべく、会議の開催されるリオン公国に潜入させるのだった……。



▲戦略王の野望を打ち砕き、会議を成功させることが任務だ



海野潮風(CV:[illegible]本[illegible]美)

いつも元気いっぱいの活発な少女。幼い頃に両親を亡くしており、許嫁の家に引き取られる。その後、両親の遺言により、海軍中野女子分校に入学。嫌いな勉強も努力と根性で乗り切り、どんな困難にも立ち向かう強い心を持っている。



草津月小町(CV:西村ちなみ)

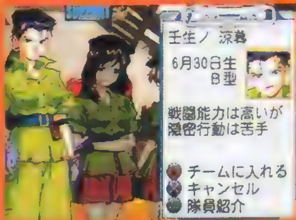
語尾に「ですぅ」と付ける独特の話し方が特徴的な女の子。一見すると、頭が悪そうに見えるが、爆発物に関する知識に深く精通しており、その腕は超一流。また、雪見沢五月の腰巾着で、いつも彼女の側にいる。

聖少女艦隊 バージンフリート

自由な設定で楽しめる！ ゲームの流れを大公開!!



柿本時雨（CV・小松里賀）



このゲームの魅力の１つはゲームの設定を自由に選択できること。プレイヤーは実行部隊のメンバーや進行ルートなど、さまざまな設定を自由に選べる。それによって、自分が思い描いた通りの展開でゲームを進められるのだ。そこで、ここではゲームの流れに沿ってシステムの内容を解説していこう！

科学を得意分野とする発明大好き少女。回復アイテムや武器など、さまざまなアイテムを作成して、味方をサポートする。心優しい性格の持ち主だが、非常に気が弱く、かなりの恥ずかしがり屋。

～ゲームを始めよう～

ゲーム全体の流れは大きくわけて以下の３つ。流れに沿ってシステムの詳細をポイントごとに紹介していくので、しっかりチェックしておこう。

①メンバー決定



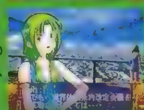
ミッションに参加するメンバーを選ぶ。１度決定したあとも「サロン」へ行くと再編成することが可能だ。

②ルート選択



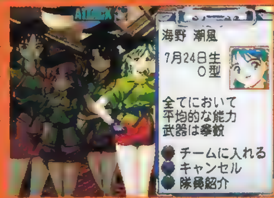
リオン公国に潜入するためのルートを３つから選択。司令室へ行き、「ルート変更」を選択するとルートを選ぶことができる。

③ミッション開始



司令室へ行き、「出撃申請」を選択。その後、リオン公国に到着したらアタックチームを操作して、任務を遂行するのだ。

①アタックチームのメンバーを決定!



▶自分の好みに合ったキャラを選ぼう。

ゲーム開始後、まず最初にすることはアタックチームの編成。プレイヤーは８人の候補者のなかから３人を選び、ミッションを遂行することになる。そのとき、１人目に選んだキャラがチームリーダーであるプレイヤーキャラ、残る２人がＮＰＣになるぞ。そして、リーダーを中心にして、ストーリーが進行していくのだ。

各キャラには特性＆得意技が存在する!

各キャラは、戦闘や回復など、１つの特化した能力（得意分野）を持っている。そして、その特性を特に戦闘面で発揮するものが得意技だ。得意技は特定のコマンドを入力すると繰り出すことが可能。当然のことながら、キャラごとに技の種類や効果がまったく違うのだ。



◀各キャラの特徴を把握し、全体のバランスを考えることが必要になる。

メンバーの組み合わせでストーリー展開も変化するぞ!

アタックチームのメンバーに選んだ、３人のキャラの組み合わせ次第で、ストーリー展開が変化するぞ。さらに、誰をリーダーに選ぶかによっても変化する。そのため、実に幅広いストーリー展開を楽めるのだ。

アタックチームのメンバーは全部で８人♥

アタックチームの候補は、左ページで紹介している海野潮風や草津月小町を始め全部で８人。どのキャラも個性的でかわいい女の子ばかり。どの子を選ぶかついつい迷っちゃう？



②ルートを選択しよう!



▶島への上陸は船だが、陸上の歩行が長い。



▶激しく荒れる嵐の中を船で進行する。



▶輸送機に乗って、そこからパラシュートで降下。

出撃メンバーを決定したら、次は進行ルートの選択だ。ルートは陸、海、空の３つがあり、ここでもどれを選択するかによってストーリー展開が変化するぞ。また、ルートごとに任務内容や登場する敵なども違ってくるので、慎重に選ぶことが重要となるのだ。



◀写真は海ルート。穏やかな海上で日差しを浴びる一行に、突如暗雲が！



▶そしていきなりミニゲームに突入！ このようにルートごとに独自の仕掛けが用意されているぞ。

③ミッション開始!! 3Dポリゴンで構成されたマップを駆け巡れ!



▲プレイヤーキャラ以外のキャラはオートで戦ってくれるぞ。

進行ルートを選択し、リオン公国に到着したらいよいよミッション開始！ 次の目的地や行動など、与えられた任務を遂行するとイベントが発生してストーリーが進行する。また、敵に遭遇するとバトル画面に切り替わり、戦闘に突入するぞ。キャラをうまく操作して、次々と襲いかかってくる敵をなぎ倒せ！

さまざまなイベントの発生も!

ストーリーの途中には、多彩なイベントが豊富に用意されているぞ。もちろん、メンバーの組み合わせによって、イベントの内容が変化！ なかには特別なグラフィックを見ることができるイベントもあるので、一瞬たりとも目が離せないのだ。



美麗なグラフィックも必見!!

春惜伊勢（CV・國府田マリ子）



おっとりとした性格とは裏腹に、注射や治療など、医学に対して異常な執着を持つ、ちょっとアブナイ（？）女の子。かなりの美貌の持ち主ではあるが、男性に興味がないらしく、関心を示すことはない。

重要 アタックチームを影で支えるサポートチームのメンバーたち!

ストーリーの表舞台で活躍するアタックチーム。だが、その活躍は影ながらアタックチームを援護するサポートチームの協力があってこそ！ 彼女たちは、無線通信でアドバイスを与えたり、戦闘を支援したりしてアタックチームをサポートしてくれるぞ。ちなみに、サポートチームの候補者は全部で４人。そのなかから無線通信と戦闘支援、任務支援の担当を１人ずつ選ぶことになるのだ。



◀サポートチームの協力なくして作戦の成功はありえない。



ナムコから正統派アクションRPG

白熱の3Dバトルがキミを待つ!!

正統派の血を引きつつも、
ドラゴンとの一騎打ちや
子孫伝承システムといった
斬新なアイデアを持つ
『ドラゴンヴァラー』。
アクションRPGの新しい進化形
ともいえるこの作品が
シーンに旋風を巻き起こす！





剣と魔法が織り成す至高のファンタジックワールド

期待のアクションRPG大作としてユーザーから熱い注目を浴びているこのゲーム。多彩なトラップや謎解き、自由度の高いアクションと、魅力的な要素がいっぱいだ。さらにドラゴンとの死闘を始め、幻想的な世界で展開する冒険の数々は、最高のファンタジーを体験させてくれる。ここではダイナミックなゲーム画面と併せて、その内容を徹底チェックしていくぞ。



◀広大な城で敵と戦う主人公。この奥にはどんな冒険が待ち受けているのだろうか？



◀荒野で野犬の群れと激闘！移動できるフィールドは多彩で美しいものばかりだ。

A・RPG	ドラゴンヴァラー	99年（予）	▶ナムコ
			▶価格未定
		▶MC（ブロック数未定）	

登場！



最強のドラゴンと宿命の対決!!

このゲームの大きな魅力の１つがドラゴンとの一騎打ちシステムだ。さまざまなダンジョンの最後には、巨大なドラゴンがプレイヤーを待ち受けている。ドラゴンが何種類存在するのかは現在のところ不明。しかし、どのドラゴンも強力無比な攻撃を繰り出し、プレイヤーを苦しめてくることは必至だ。しかも、この世界では戦いを援護してくれるパートナーは１人もいないため、戦いで頼りになるのは自分だけ。持てる限りの力を尽くし、宿敵ドラゴンとの戦いに勝利せよ！





素早く回り込め！

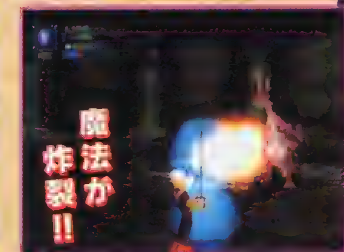
ドラゴンの攻撃力と防御力は絶大だ。まともに正面から立ち向かったら歯が立たないぞ。そんなときは左右に回り込んで弱点を探し出し、ドラゴンの種類ごとに攻略法を見つけるのだ。



技を使いこなせ！

ドラゴンと対等に戦うためには破壊力のある技が必要不可欠になってくる。状況に応じて最も効果的な技を叩き込み、一気に大ダメージを与えてしまえ！





壮絶な一騎打ちが展開！

多彩なアクションと魔法を使いこなせ！

プレイヤーはたった１人で数多くの敵に立ち向かわねばならない。このとき頼りになるのが多彩な魔法とアクションだ。この２つを極めれば、冒険が楽になるのは間違いなし。ぜひマスターしておこう。



◀ジャンプから繰り出されるこの技は自分よりも大きな敵に有効だぞ。



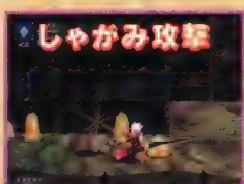
▲体中が光に包まれて攻撃力がアップ。これで恐いものはない！



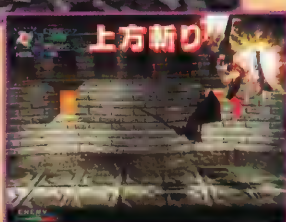
▲灼熱の炎が闇を切り裂く。どんな敵も一発で黒こげだ。



▶ドラゴンによって魔法を使い分ける必要も出てくるぞ。



▲小さい敵には下段で攻める。敵の特徴に合わせて攻撃を振り分けろ！



▲空中の敵を見つけたら上方斬りのチャンス。１匹残らず叩き落としてしまえ！

子孫伝承システムとは？

このゲームでは、各章にいる何人かのヒロインの中から１人を選ぶことができ、その間に生まれた子どもが次の章の主人公になる。しかも選ぶヒロインによってシナリオや主人公も変化していくのだ。親から子へと壮大な物語が展開するぞ。



RPG

黒い瞳のノア ~cielgris fantasm~ (シエルグリス・ファンタズム)

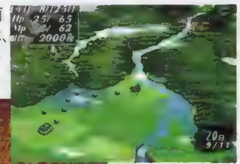
6月(予)
▶ガスト
▶¥5,800(予)
▶MC(1~4ブロック)

情報が途絶えたまま、長い間沈黙を保ってきた「黒い瞳のノア」の紹介が今号から再開。今回はワールドマップや街の情報を中心にお伝えするぞ。

ゲーム画面が公開され、ついに「ノア」の真実がベールを脱ぐ!!

自由度の高いクエストクリア型のRPGとして、昨年発表された『黒い瞳のノア』。長い間情報がストップしていたけれど、ここでようやく紹介が再スタートするぞ。

このゲームの主人公は、14歳の少女ノア。魔神の呪いで石化してしまった幼なじみを救うために旅立つ、強い意志の持ち主だ。幻想大陸シエルグリスの南東に位置するセルエステス王国を舞台に、情報を集めたり酒場の依頼をこなしたりと、さまざまな冒険が待っているぞ。



▶実際のゲーム画面のフィールドは、こんな感じになるのだ。



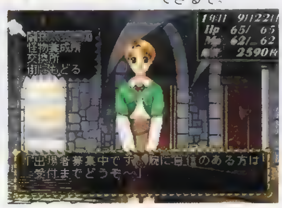
◀ダンジョン内では、簡易MAPが表示されるようになっている。



▶いろいろな場所で話をし、情報を集めるのが基本だ。



◀酒場ではいろいろな依頼を受けて、お金を稼ぐことができるぞ。



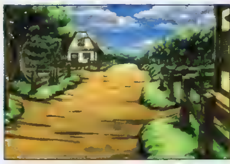
▶どこかの街には、闘技場もあるらしい。モンスターを戦わせるものなのだろうか?

ワールドマップガイド

ノアが冒険することになる、セルエステス王国のマップが公開されたぞ。この入り組んだ大地をノアはどのように歩いていくのだろうか?



パスター村



ノルディア大森林にある、狩猟と農業で成り立っている村。冒険者として登場する、大地の神官デュランの家がある。イベントも起こるらしい。

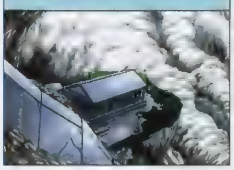
シャムール村



フォルドー川の上流に位置する、ノアの生まれた豊かな村。村の近くにあるコリンの滝は、物語のスタート地点となる場所だ。

山中にある神殿

コルセス火山の火口にある、神殿。その地形からか、この神殿の周りには炎に強い魔獣が数多く生息し、人間を寄せつけない難所となっているという。



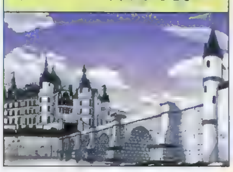
商業都市ヒルヒラ

商業の発達した、王都に次ぐ規模の都市。街の中心には自由市場があり、各地から集まる商品を売っている。冒険者セリエナの家もここにある。



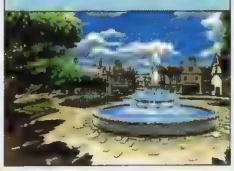
王都ソレイラント

セルエステス王国の行政・経済・文化の中心地。街を南北に横切る王宮通りは商店街で、その通りの先には王族が住むマーグル宮殿がある。



工業都市ヒル

住人の大半が職人という技術都市。ここではあらゆる物を日夜作り続けている。職人通りには神業とも言える技術を持つ者もいるという。



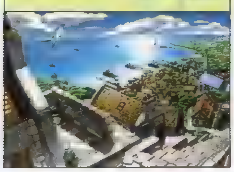
岩壁に建つ街

切り立った崖の途中にある街。ここへはどうやって訪れることができるのだろう? また、こんなところにも魔獣が現れるらしいぞ。



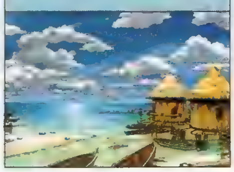
水辺に栄えた街

海に面した都市。おそらく異国と船によって交易をしているのだろう。港に停泊している船の形状から見ても、間違いないだろう。



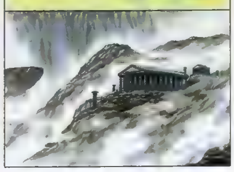
小さな漁村

MAPではよくわからないが、ここには小さな漁村がある。村人の数も少ない辺境の地といった感じだ。水上に建ったバンガローが印象的。



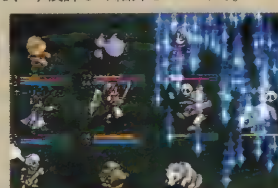
岩壁にある神殿

こちらも崖の途中にある建物で、何かの神を祭った神殿だろう。神殿周辺には、飛行系の魔獣が多く生息しているとのことだ。



戦闘画面はこんな感じだ!!

今回初公開されたのが、この魔法を使った戦闘画面。どちらもノアの魔法で、下が「ワイルドボアー」、上が「ホーリーレイン」だ。写真を見てわかるように、戦闘は最大6人パーティで行うもので、モンスターを召喚して戦うことができる。戦闘に関しては、今後詳しく紹介していくぞ。



▶画面を半分に見て、左が味方で右が敵だ。



◀魔法のエフェクトも、多彩なものになりそうだ。

3D・ACT

サイバーオーグ

3D・ACTにAVG要素をプラスした新感覚ACT「サイバーオーグ」。今回は、多彩な連続技を繰り出せるコンボシステムと、豊富なアイテムの一部を紹介だ!

4/22
▶スクウェア
▶¥5,800
▶MC(3ブロック)
AC(DS対応)

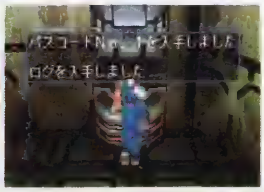
3Dステージを駆けるサイバーアクション



『サイバーオーグ』は、近未来の宇宙が舞台の3D・ACT。多彩な攻撃を使い分ける格闘ACTの楽しさと、謎を解き明かしていくAVG的な要素を一度に味わえるのだ。今回は、豊富に登場するアイテムの一部と、3人のキャラそれぞれに設定されている「キャラ特性」を鋭くチェック。さらに、怒濤の連続攻撃が気持ちいい「スキルコンボシステム」も紹介しちゃうのだ。



T.J.
スピード、パワーともにバランスのとれた万能型のキャラ。格闘だけでなく、銃を使った攻撃も得意としている。



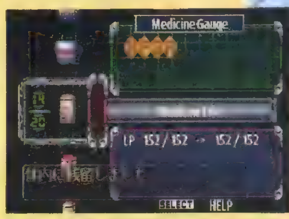
◀爽快なアクションと謎解きが同時に楽しめるのだ。

注目!1 豊富なアイテムを使いこなそう

敵や建造物を破壊すると、アイテムが出現することがある。壊れたプロテクターを修復する「キット」や、ウエポンを進化させる「カスタムパーツ」など、さまざまなアイテムが用意されているぞ。



▲「カスタムパーツ」によって進化したウエポンは、能力はもちろん形状も変化するのだ。



◀体力回復などの効果があるメディスンには、回数制限がある。使いどころが重要になってくるぞ。

注目!2 キャラ特性を使いこなそう!

●多彩な攻撃の数々

このゲームには、パンチやキックといった「格闘攻撃」と、キャラごとに異なる特殊攻撃「スキルアタック」の2種類の攻撃方法が存在する。この2つを組み合わせることで、右下の連続写真のように強力な連続技を繰り出すことができるのだ。バリバリ敵を蹴散らす、かつてない快感が味わえるぞ!!



◀T・J・のバーナー攻撃が敵を襲う! 状況に合った武器を選択していこう。

●キャラ特性はステージ攻略にも役立つぞ

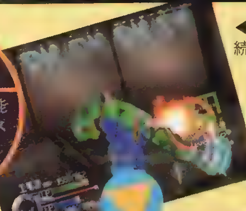
[illegible]



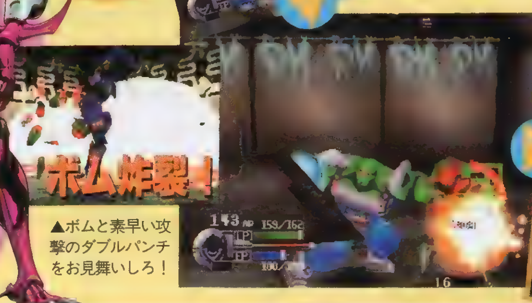
▲[illegible]



フォシス
素早い動きと飛行能力で敵をかく乱するスピードタイプ。ボム攻撃が得意。



◀▼▶ギガンテの連続攻撃。パンチをくり出した後、右腕に装備した武器でフィニッシュ。コンボの組み合わせは、キャラごとに異なるぞ。



▲ボムと素早い攻撃のダブルパンチをお見舞いしろ!

ギガンテ
動作は鈍いが、圧倒的なパワーで敵を粉砕する。右腕の武器は交換が可能だ。



 イラストレーション 板橋しゅうほう ※画面はすべて開発中のものです。

AVG

ECHO NIGHT#2 ～眠りの支配者～

夏予定
▶フロム・ソフトウェア
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)
AC(DS対応)

美しい3DCGと練り込まれた物語で好評だったAVG『ECHO NIGHT』の第2弾が登場。テーマは前作に引き続き"静かな恐怖"。恐怖を乗り越え、目的を果たそう。

消えた恋人を、秘められた真実を、館から見つけ出そう

死人の魂がさまよう怪しい館の謎を解き、そこにいるはずの恋人を捜し出すことが目的のリアルタイムAVG。館に縛り付けられているのは、かつての住人たちの魂。彼らを解放することも、プレイヤーの目的になってくる。

アクションよりも"考えること"での謎解きを重視したこのシリーズは、ひとつのイベントをクリアする方法が複数用意されているので、自由度の高いプレイが楽しめるぞ。前作同様の便利なオートマップ機能や、会話を記録するノート機能も健在で謎解きに集中できるのも魅力だ。しかもテーマである"静かな恐怖"の演出は前作以上の迫力でキミに迫る。



▲主人公を襲う少女の亡霊。彼女も、誰かに殺された人の魂なのか？

ZOOM UP 1 血も凍るSTORY

行方不明の恋人を探す主人公は、あるとき彼女にそっくりの女性がいることを知る。彼は、意を決して女性の住む館を訪れたが、すでに廃虚と化し、幽霊たちが住むだけとなっていた。



館に満ちる魂たちの姿

舞台となる館の持ち主、クランシー一族は、名門とうたわれた家系だったが世界恐慌以後、急激に没落。現在、館に残るのはみな、何者かに殺された報われぬ魂たちで、死にきれぬ思いを誰かに伝えようとしている。もちろん善良とは言いがたいものたちもいるぞ。



▲チェストに手を伸ばす、少年の魂。死んでからも気にするほど、大切なものでもしまってあるのだろうか？



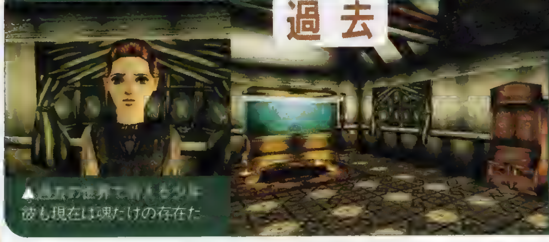
◀ピアノの側に立っている影は、音楽教師の魂。彼女の所有物だったのか。それとも、彼女の死とピアノが関係するのだろうか……。

ZOOM UP 2 過去のビジョンが語るモノとは

イベントシーンでは、魂たちの記憶を通して過去のビジョンを見ることができる。過去のビジョンでは、館の内部のほかに、どこか違う場所で起こったことが見られる場合もあるぞ。かつて館で起きたことや、行方不明の恋人クリスティーナに関する手がかりが得られるので、積極的に魂たちの声に耳をかたむけてみよう。



▲現在の水槽の様子。[illegible] もちろん魚もいない。明かりも消えている



▲過去の世界で出会う少年。彼も現在は魂だけの存在だ

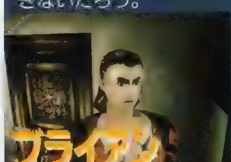
◀同じ、水槽がある部屋。[illegible] ている気配が感じられる

ZOOM UP 3 主人公をとりまく登場人物

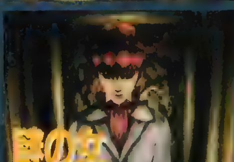
館の住人たちは現在では魂だけになっているが、主人公同様に外界から館に入り込んだ人間も登場する。主人公と行動を共にしてくれる人物や、行動を監視しているような人物もいるが、彼らの協力なしには目的は達成できないだろう。



◀主人公の恋人で、三ヶ月前に姿を消す。今はどうしているのか



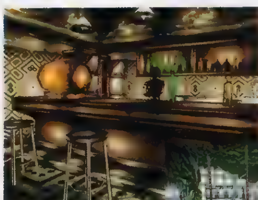
◀館に迷い込んだ男。序盤は、彼と一緒に館を探索することになる



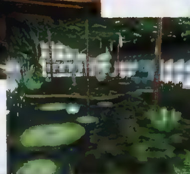
◀館で出会う女性。主人公を監視しているようだ。

3DCGで描かれる恐怖と美に満ちた舞台

物語の舞台は、3DCGによりリアルタイムで描き出される館。特定の時間、特定の場所でしか発生しないイベントもあるので、一度行った場所も時間を変えて訪れてみると思わぬ展開に出会えるぞ。徐々に館の謎を解き明かし恋人を見つけるのだ。



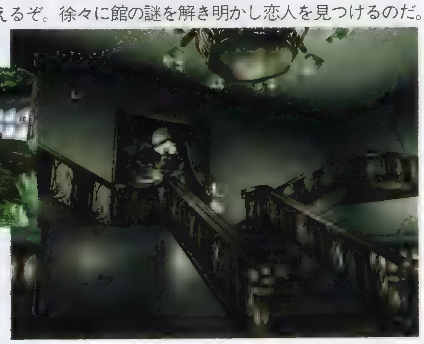
▲館内に作られたバー。明るく、手入れされている様子から、過去の姿と思われる。



▲敷地内にある温室。世話している人物は？



◀いくつもの胸像が並ぶ、不気味な廊下。



▲エントランスホールから2階に上がる、重厚な造りの階段。踊り場にいる少女の亡霊は、主人公に襲い掛かってくるぞ。

SLG

ロード オブ モンスターズ

6月予定
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

SCEIが放つ異色のリアルタイムSLG「ロドモン」！ 今回は4人の召喚師の中から、コイン編の序盤を紹介しつつ、基本的なゲームの流れを解説しよう。



なぜ戦うのか？ 悩み続けるコイン…

今回は、リアルタイムに変化していく戦況にあって、モンスターを召喚して戦わせたり魔法を使ったりしつつ敵を倒すという『ロドモン』の基本を、コイン編の序盤を例にまとめてみよう。こう書いてしまうと簡単なようだが、モンスターを召喚する順番など、意外なくらいに奥の深い戦略性が潜んでいたりするぞ。また、同時に物語を語っていくデモシーンにも注目してもらいたい。「戦争」という大きな歴史の流れに翻弄される4人の召喚師たち、それぞれの立場が、ときに乱暴なまでにあざやかに描かれているのだ。

人と戦いの歴史…



◀人とは、戦争する生き物なのだろうか？ それとも兵器が存在するから、人は戦ってしまうのだろうか？ 物語の背景にあるテーマは、意外に重かったりする。キミは、その答えを見つけ出せるか。

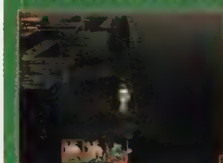
4人の召喚師から1人を選ぶ



それぞれに個性と難易度がある

◀4人の召喚師には、それぞれ召喚できるモンスターの系統と難易度が設定されている。最初はコインやビッシュでプレイして、システムに慣れたら他のキャラも試してみよう。

realtime battle TRAINING リアルタイムバトル



まず召喚しよう

◀まずモンスターを召喚しなければ戦いようがない。モンスターを召喚するには、それぞれ特定量のMPが必要だ。それがたまったら、慎重に順番を考えて召喚しよう。



戦いの指示を！

◀モンスターは、召喚しただけでは動いてくれない場合もある。1体1体に指示を出すこともできるが、おすすめは△ボタン。これ1つで「戦え」の全体号令がかかるのだ。



地形にも注意！

◀見えにくいかもしれないが、左の写真でカメのようなモンスターが進んでいるのは水上なのだ。モンスターによっては水に入るやいなや溺死するものも多いので注意しよう。

結局、ものを言うのはオーダーです!!

いくつかの理想は互いを受け入れることなく一つの戦争を産みだした

4人の立場が錯綜する『ロドモン』の、基本的なストーリーがコイン編だ。この戦争全体の様子がわかりやすく描かれており、早い段階で2人の主役召喚師も登場する。

(ストーリーチャート)

デモ① コインはね、優しすぎるから敵をつくるのよ。わかる？
↓
バトル①
↓
デモ② ハルア、ビッシュに…確かめてくるよ
↓
バトル②
↓
デモ③ いったいこの戦争で何が起こっているんだ!?
↓
バトル③ ■マップ ヘッ… アレッキの精霊…
↓
デモ④ 権利を振りかざす子供なんて消えてしまいなさい！
↓
バトル④
↓
デモ⑤ 人の数を減らすのが人だなんて悲しいですよ
↓
バトル⑤

戦闘終了



◀戦闘中にキャプチャーした敵のモンスターは、終了後に手に入る。使えるのは次回から。



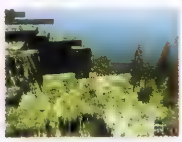
▶戦闘終了後には魔法が手に入ることもある。ただし、これもオーダーに組み込めるのは次回からだ。

少年は戦場で出会う、敵と味方に…

ディンマイの神族召喚師コイン・マッシ。弱冠18歳ながら、行動力と冷静な判断力が同居する逸材として他国からも注目を集める少年は、全土を吹き荒れる戦争の嵐に翻弄されそうになる自分自身を鼓舞するかのように、ウグトに会うために旅立つ。しかし、そんな旅の途中で彼の耳に入ったのはタレア・リア最高位の機械召喚師ビッシュによるディンマイ侵攻だった。ハーネットとの戦いを中断し、急ぎ帰国したコインが見たものは･･･。



◀モンスターを盾に、敵に接近していく。確実に攻められるが、混戦では危険だ。



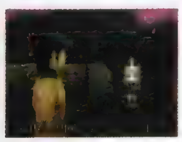
◀高台に登りさえすればOKというわけでもない。戦況が把握しにくいのは×。



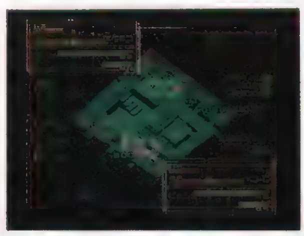
◀ワールドマップでは次の目的地が明確に示される。他に向かうことも可能だ。



◀召喚するモンスターをすべて失った召喚師の最後は、かなり悲惨だ。



◀4人の主役召喚師の物語はパラレルに展開する。このような出会いのシーンも。



なぜ？ なぜ戦う!?

▲コインVSビッシュ戦のフィールドマップ。マップ自体はクモウなので比較的単純なのだが、さすがにタレア・リア最高位の機械召喚師が相手だけに、苦戦は必至。そして、巻き添えになったパレアの安否は？

次回、ビッシュ編を紹介予定

▼次回はビッシュの側から、このコイン戦までの流れを紹介しよう。



AVG

クロス探偵物語

SSで好評だった推理AVG『クロス探偵物語』のPS版が登場!
ヒント機能やモードの充実など、さらに遊びやすくパワーアップしているぞ!!

夏予定
▶ワークジャム
▶¥6,800(予)
▶MC(ブロック数未定)

7つの難事件がキミを待ち受ける!!



本作は、7話構成のミステリーAVG。ストーカーや密室、連続殺人などを題材にした7つの事件が待ち構えている。プレイヤーは探偵・黒須剣となり、全ての事件の解決を目指すことになる。犯人たちが仕掛ける巧妙なトリックを、残らず看破してやろう。ゲームは基本的に2D画面で進行し、ポインタで細かく調査したり、聞き込みをして推理するシステム。捜査の途中で文字入力を要求される場面もある。また、物語によっては、マルチシナリオや3Dダンジョンなどを用いてプレイヤーを飽きさせない演出も取り入れられている。

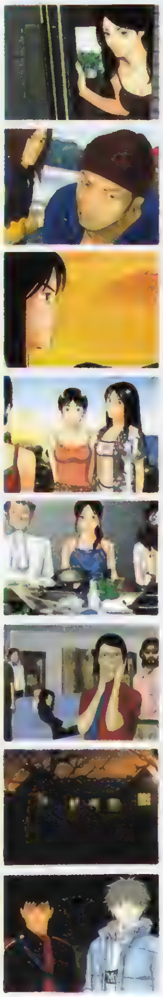


▲事件発生！　剣が鮮やかな推理を見せられるかどうかはプレイヤー次第。



探偵 黒須(くろす)剣(けん)

本作品の主人公で、天才的な推理力を持つ若き探偵。クールな外見と冴えた頭脳を持つが、実は意外とお茶目なキャラクター。



ココがスゴイ!!『クロス』の魅力に迫る!!

10000枚に及ぶグラフィック

本作は調査に行ける場所が多く、1つの現場でも見る方向によって、それぞれ異なるグラフィックで表示される。大量のグラフィックにより、従来のAVGに比べ、変化に富んだシーンが展開されるのだ。



◀数も質も一級のグラフィックを楽しめる。

遊びやすさを追求したマッハシーク



▲どんなシーンからも、瞬時に次の場面に切り替わる。

3万2000色モードで描かれた美麗なグラフィックや、登場人物の音声が大量に使われている『クロス』だが、CDの読み込みによる待ち時間はないに等しい。これはSS版でも採用されて大好評だった"マッハシーク"技術のおかげだ。CD-ROMの読み込みを気にせず、ゲームに集中できるぞ。

100人以上の登場人物

本作には個性的な人物がたくさん登場する。外見やセリフ、表情の変化などにもそれぞれの性格を反映したグラフィックが効果的に使われている。単なる捜査対象の記号ではなく、1人1人がリアルな人間として描かれているのだ。



←広川千絵里

名門女子校に通う高校生。不良に絡まれているところを剣に救われ、思いを寄せる。　(CV　川澄綾子)

西川友子→

冴木探偵事務所の助手。気と腕っぷしは強いが、根は優しい。(CV:横山智佐)



ドラマチックなシナリオをチェックせよ!



7つのシナリオはそれぞれ独立した事件を扱っている。難しいトリックの解明だけでなく、さまざまな種類の事件の捜査ができて、物語自体も楽しめる良品ぞろいだ。

第1話 名探偵誕生	冴木探偵事務所に弟子入り志願する剣は、冴木が不在のうちに勝手に依頼を受けてしまう。探偵としての手腕を認めてもらうため、1人で依頼を解決しようと試みる。
第2話 疑　惑	密室状態の部屋で、男性の死体が発見された。警察は自殺と断定。しかしその死に疑惑を持った男性の母親からの依頼で、剣は調査を始める。自殺か？　他殺か？
第3話 ゆがんだ名門校	名門女子校に"校則を変えねば、犠牲者が出る"という脅迫状が届いた。学長の依頼で調査を進めると、次第に名門校の裏の顔が明らかになっていく……。
第4話 依頼者	ある日、探偵事務所に現れた男性が、"ある人が宇宙人かどうか調べてほしい"と依頼した。彼はその相手と自分の関係を切々と語り始める。美しくも悲しい物語。
第5話 紺碧の記憶	海辺のホテルで起こった殺人事件。友子の姉の仕事仲間をはじめ、続々と他殺死体が発見される。目の前で繰り返される惨劇を、一刻も早く止めなければ……！
第6話 満月の夜に	満月の晩に出会った男に頼まれ、剣は夜のビルに潜入する。迷路のようなビル内部。目的地は15階。午前0時のリミットまでに、たどり着かなければならない。
第7話 タランチュラ	剣が招待された山奥の洋館で、招待客が次々と殺されていく猟奇事件が発生する。"タランチュラ"を名乗る犯人を、突き止めることができるのか。

豪華スタッフの手腕に注目

『クロス』は、スタッフ陣も超豪華。企画・シナリオを担当するのは『ゼロヨンチャンプ』などを手がけた神長豊氏。テーマ曲はあのピチカート・ファイヴが担当し、ストーリーを盛り上げるぞ。20人以上の実力派声優陣を起用していることも魅力の1つなのだ。



ETC

クイズキャラおけドン！ 東映特撮ヒーローPART1

クイズに正解して、特撮ヒーローの
カラオケ&データベースをゲットしよう！

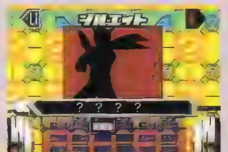
夏予定	▶バンプレスト ▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、MT、4P同時プレイ可	

あの名作の主題歌を歌おう！

懐かしの東映特撮ヒーローの主題歌カラオケがゲットできるクイズゲームが登場する。ゲーム内容は、ヒーローたちの「カルトクイズ」と「イントロクイズ」、「シルエットクイズ」それに「インストプレイ」の4本立て。「インストプレイ」は、カラオケに合わせリズム良くボタンを押して曲を演奏するゲームだ。これらの関門をクリアすればカラオケ曲が聞けるぞ。また、みんなで遊べるパーティプレイ機能も充実。最大4人での同時プレイが可能で、しかも1つのコントローラを2人で使えるのでマルチタップがなくても大丈夫だ。

「シルエットクイズ」でデータをゲット！

影を見てヒーローを当てる「シルエットクイズ」。これを選んでクリアすれば、カラオケ曲の代わりにヒーローのデータベースを獲得できる。もう一つの姿当てクイズ、「パネルクイズ」も楽しいぞ。

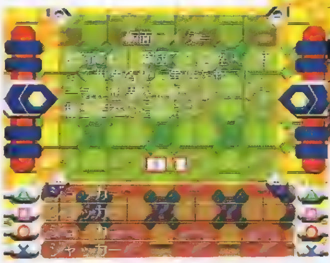


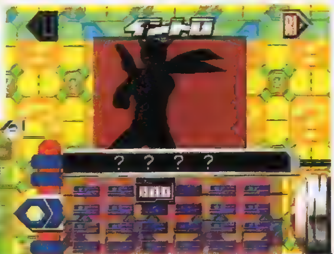
▶懐かしのヒーローたちが登場するシルエットクイズ。



◀パネルクイズの画面。カルトクイズの一つだ。

▼最初は憧れの特撮ヒーローにまつわるカルトクイズだ。ここで規定の問題数を正解しないと、次のイントロクイズには進めない。かなりの難問も入っているぞ。





▲第2のハードルはイントロクイズ。これをクリアすれば、カラオケ曲がゲットできる。シルエットクイズに正解した場合は、ヒーローのデータベースをゲットだ。



◀カラオケ曲を手に入れれば、自分で演奏することもできるようになる。

SPG

プレイスタジアム4 不滅の大リーグボール

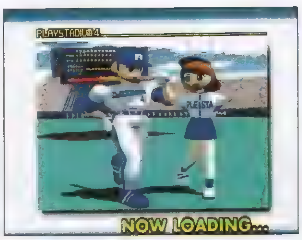
星飛雄馬が投げ、花形満が打つ！
「巨人の星」のキャラとともに、ペナントをつかめ！

夏予定	▶バンプレスト ▶¥5,800(予)
▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)、2P対戦可	

「巨人の星」がゲームで復活！

自分だけのエディットチームでプロ野球ペナントレースが戦える『プレイスタジアム』。シリーズ第4弾の本作では、星飛雄馬をはじめ花形満、左門豊作、オズマに伴宙太という「巨人の星」のキャラが登場するぞ。飛雄馬たちをエディットチームに参加させて、最強チームを作ろう。また、キャラのプロフィールが見られるモードには、オリジナル声優の声も収録されていて、5人のキャラの声も聞くことができるのだ。実在のプロ野球チームのデータはもちろん'99年最新版。2軍選手まで実名で登録されているぞ。さらに見逃せないのが、新球場や最新ユニフォームの採用だ。西武ドームで飛雄馬VSイチローの、夢の対決も可能なのだ。

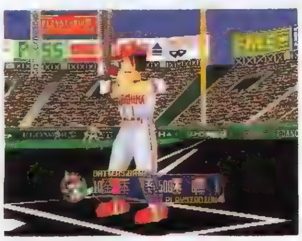




▶ロード中の画面も、いっそう美しくなった。マスコットガールも表情豊かにかわいくなっているぞ。



▲阪神に入団した星飛雄馬。大リーグボールを駆使すれば、パーフェクトゲームだって夢じゃない。



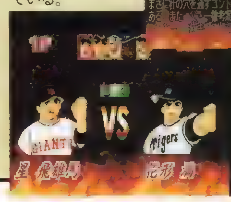
◀ポリゴン数アップで、プレイ中の選手がよりなめらかに、リアルに表現されるようになったのだ。

「巨人の星」のキャラを獲得しよう！

「巨人の星」のキャラたちは、ミニゲームで勝利すれば自分のチームに登録できるようになる。まずミニゲームを攻略しよう。また、「巨人の星」モードでは、飛雄馬と花形たちライバルを対戦させることができるぞ。



▶おなじみの星飛雄馬。当時の声でしゃべるのだ。また、詳しいプロフィールも収録されている。



◀飛雄馬と花形の対戦だ。ここにまた、新たな名勝負が生まれるのだ。

SLG

マイガーデン

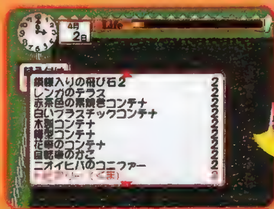
**実在の植物と、レンガや植木鉢などを使って自由に庭をデザイン！
かわいい花の咲き乱れる自分だけの庭を作る、ガーデンライフSLG登場!!**

夏予定
▶テクノソフト
▶価格未定
▶MC（ブロック数未定）

お花を育ててみんなの集まる庭づくり

思うままに好きな花を植え、自由に花壇や植木を配置した庭を作る。そんなガーデニングが楽しめる『マイガーデン』。もちろん、庭作りを楽しむだけでなく、そこを訪れる街の人々と会話を楽しんだり、お茶を飲んだりしてコミュニケーションをとり仲よくなることもできるぞ。時とともに成長する花や木をのんびり眺め、自分だけの庭を思う存分満喫しよう。

まずはお庭づくり。花壇の形や、植えるお花を決めましょう。





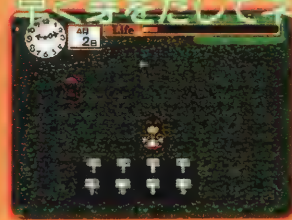
▲いろいろな資材があるので、レイアウトを考えるだけでもわくわくしそう。

なにもない状態の庭に、植物や、資材を配置して自分好みの庭を作ることが第一の目標。レンガや枕木を使って鑑賞コースを作ったり、果物などを植えて収穫を楽しみにするのもいいかも？

タネをまく

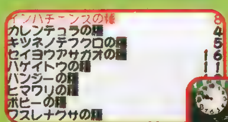
植物の成長速度や、開花時期を考えてタネをまけば１年中にぎやかな庭も夢じゃないぞ。

早く芽をだしてネ



たまにはお花を眺めましょう

花が咲いたときはもちろん、芽が出て少しずつ大きくなっていく植物を世話をする過程が簡単に楽しめるのも魅力。たまには自分で作った庭を眺め、さらに手をくわえて魅力的な庭作りをしていこう。





▲▶登場する植物はほとんどが実在のもの。かわいい雰囲気だけでなく、本格的なガーデニングライフが楽しめるのだ。



お庭を作ってみんなとコミュニケーション！

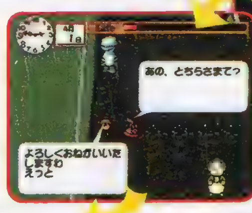


▶花咲く庭には人が集まる。どんどん会話してみよう。

自分だけの庭ができたら、寝て・起きて・食べて・庭仕事…etc。庭を訪れてくれる街の人に庭の収穫物を振るまったりして交流を深め、みんなの集まる庭にするのだ。街の人たちと仲よくなると、庭仕事に関するアドバイスが聞けたり、便利なアイテムがもらえるなんてこともあるぞ。がんばっていろいろな人と仲よくなってみよう。

▶まずは人が訪れてくれる庭作り。花が咲くだけでなく鑑賞しやすいのもポイントか？





▶庭仕事をしていると、話しかけてくれる人たちもいるのだ。

▼仲よくなったら一緒にお茶の時間も楽しめる。楽しい会話でみんなを幸せな気分にしてあげるといいことあるかも。





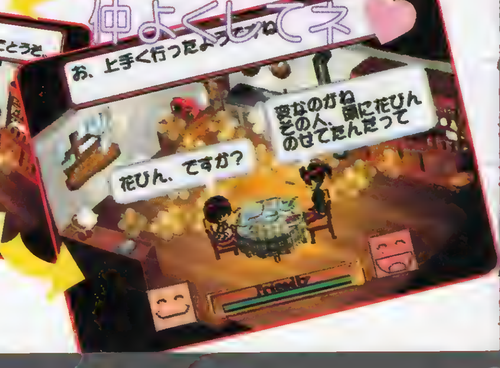
『HAPPY POINT』をたくさんためよう

街の人たちとのコミュニケーション中に、相手の人が幸せな気分になると「HAPPY POINT」がたまっていくぞ。庭には１本だけ、このポイントの増加によって育つ植物があるので、それを育てるのも楽しみの１つだ。

▶庭で収穫したものや、会話でおもてなし開始！　のんびりした雰囲気が楽しい。



仲よくしてネ





S・RPG

ファーランドサーガ 時の道標

4/28 ▶ティジイエル ▶¥6,800 ▶MC（1ブロック）

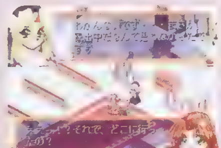
遊びやすい戦闘システムと個性的な登場キャラが人気のファンタジーS・RPGがPSに登場！

おてんば少女の冒険物語!!

元気いっぱいのヒロイン・カリンとなって、仲間たちと戦乱の大陸を冒険していく『ファーランドサーガ』シリーズの第2弾。剣や魔法が激しく飛び交う迫力の戦闘シーンと、美麗なCGなどで演出されたイベントシーンを交互にプレイすることで物語は進行していく。注目の戦闘シーンはクォータービュー画面で展開する、マップクリアタイプ。個性的なキャラクターたちを操作して、成長させながら、マップごとの勝利条件を満たしていこう。戦闘シーンやイベントシーンでの、各キャラの細かいリアクションも要チェックだぞ!!

先が楽しみなストーリー展開にも注目!!

最初はギルドから依頼される仕事を遂行していくことで物語は展開していく。経験を重ねて、仲間を集めていくうちに、話はやがて意外な方向に…。この先は自分でプレイして確かめよう。



▶基本的にイベントシーンはキャラ同志の会話で進んでいく。



◀美しいCGも使われるぞ。

▼物語は交易都市アトラクタを舞台に展開していくぞ。アトラクタにはカリンが所属する冒険者ギルドを始め、宿屋や武器屋などの冒険に必要な施設が一通りそろっているのだ。





▲戦闘シーンは一目で状況がつかめる、見下ろし型のクォータービュー画面で展開する。キャラごとの相性や、地形の高低差も影響してくるので、突進するだけでは勝てないぞ。



◀主人公・カリンは冒険者になることを決意。まずは冒険者ギルドに向かうのだが…。

ACT

とんでもクライシス！

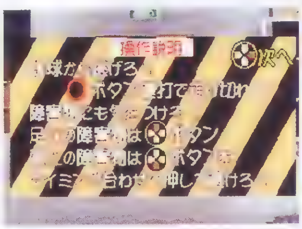
6月（予） ▶徳間書店 ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

異色のスタッフが手がけた飛び抜けて変なゲームがPSに乱入。このノリは試してみないと理解不能!?



ノンストップで続く危機の嵐!!

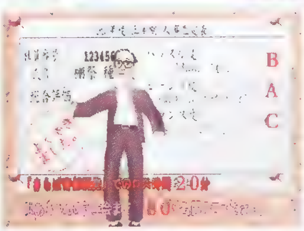
祖母の誕生パーティのために、家路を急ぐ棚祭家の4人の家族が、理不尽なアクシデントを乗り越えていくACT。数々のミニゲームを連続でクリアして、所定時間までに自宅へ帰り着こう。各ゲームは方向ボタンと◎ボタンを使って連打やタイミングを競うACTタイプと、特に使うボタンを制限しないAVGタイプに分類される。成績によって5段階の評点が付き、それに応じてパーティまでの残り時間が差し引かれるぞ。残り時間がなくなる前に全ステージをクリアしよう!!　各ステージは父・種夫、母・悦子、長男・ツヨシ、長女・リリカの順に微妙に連携しながら進行する。隠されたストーリーを追うのも楽しみの1つだ!!



▶各ミニゲームのルールは非常に単純。何度か繰り返し挑戦すれば、すぐに理解できるハズ。



▲いきなりオフィスを襲う鉄球から逃げる「ボーリング・インフェルノ」。ひたすら連打でゴールを目指せ!!



◀ステージの最後に各ゲームの総合成績が表示されるぞ。はたして約束の時間に間に合うか!?

ストーリー設定もかなりヘンだぞ!!

今日はおばあちゃんの誕生日。お誕生日会を開くために帰宅を急ぐ棚祭家の面々だったが、今日に限って非常識なアクシデントの数々が…。次々と襲いかかる危機を乗り越え、時間に間に合うよう自宅へと急ぐのだ!!



▶麗しい家族愛で結ばれた棚祭一家。無事にお誕生日会を開くため、あらゆる障害を乗り越えて彼らは走る!!



◀ついには巨大なクマちゃんまで出現!!　もはや収集不可能な物語の結末は!?

対戦ACT

ポップン・タンクス！

夏予定
▶エニックス
▶価格未定
▶MC(1ブロック)、2P対戦可

「運転」とか「操縦」っていうより「転がす」って感じが似合っちゃう
コミカルで痛快なタンクバトルACT！　今回はタンクワールドを紹介だ!!



プエル

ジャンクから拾ったＰＴが、騒ぎの原因に。軍に追い回されることも楽しんじゃう元気少年。

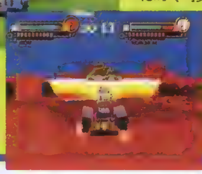
メカ大好き!!
元気印の主人公!!

物語の舞台となるのは、20世紀も半ばの時代。おおむね平和なタリン帝国に、おバカな独裁者タリンの気まぐれで大事件が持ち上がろうとしていた！　このゲームは、デフォルメされたボディがかわいいプチ・タンク（ＰＴ）がバトルを繰り広げる、ライト感覚の３ＤタンクＡＣＴ。ＰＴの操作は、ラジコンみたいに楽しめるカンタンなものだけど、キャタピラやサスペンションの動きまで再現したタンクの動きは実にリアルなのだ。



キュートなプチタンクを転がす痛快バトルだ!!





▲▶必殺技は、タメ攻撃になっている。どれも効果バツグン！

ＰＴの武装は、強力な主砲と連射で牽制する機銃。パーツによってさまざまな必殺技を使うほか、接近したら戦車ごとに違う格闘攻撃を仕掛けることもできるのだ！

見た目は丸くても攻撃は超強力！

国中が大騒ぎ!!

ストーリーモードで

主人公のプエルが、開発中に手違いで廃棄された最新鋭タンクを手に入れたことから、国中を巻き込んでの大騒ぎが始まった。このストーリーモードでは、８人のキャラの物語を楽しみながら『ポップン・タンクス！』の世界とＰＴの操縦に慣れることができるぞ。



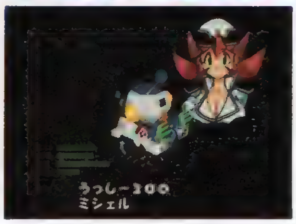
◀８人それぞれに、愛用ＰＴと楽しいストーリーが用意されている。

タンクワールドで最強のタンク乗りを目指せ!!

このゲームのメインといえるのが、競技会で戦いながらオリジナルタンクを作り上げていくタンクワールドモード。このモードでは、大勢のライバルキャラがしのぎを削るタンク競技会で、ＰＴをカスタマイズしながらランクアップしていくのが最大の目的なのだ。



▲手塩にかけたカスタムタンクで、２Ｐ対戦も楽しめる。





ライバルに勝ってのし上がれ！

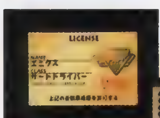
◀カワイイ女の子から、ゴツイ人、変な人まで、たくさんのライバルキャラがバトルを盛り上げる。



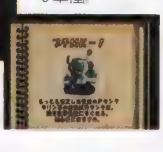
▲愛車を成長させる育成ゲーム気分で、タンクワールドでのバトルを楽しもう。

① ライセンスをゲット

タンクワールドのバトルは、ＰＴをスポーティに楽しむことを目的に設立されたタンク競技委員会主催の競技会だ。エントリーすれば、もれなく１台のタンクがプレゼントされるぞ。

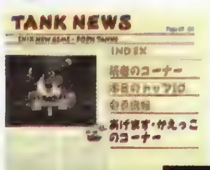


▲名前を入力すると、ライセンスが発行される。



▼選べるタンクはどれも個性的な全８車種。

② パーツを集めてタンクをカスタマイズ



▲タンクワールド内では、パーツの交換ができる。

競技会での戦いに勝てば、タンクのパーツがもらえるぞ。砲塔、必殺技、アクセサリーに分けられたパーツは、全部で250種類以上！　メモリーカードによるトレードもできるから、パーツ集めの楽しさも広がるのだ。



▶パーツを交換すれば、戦車の外見が変化することもあるぞ。



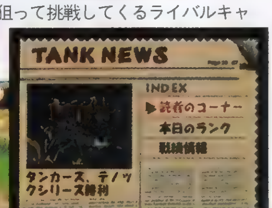
▲カラーリングはお好み次第で。

③ バトルで勝てばキミも有名人？

競技会に勝ち続ければ、称号を与えられたり、競技委員会発行の新聞〝タンクウィークリー〟のランキングに名前を連ねることができるようになる。有名になれば、キミを狙って挑戦してくるライバルキャラも現われるぞ！　ガンガン戦って勝率を上げよう!!



▶タンクのパーツを集めるとともに、ナンバーワン目指してバトル！



▲新聞には、攻略に役立つ情報も掲載されるらしいぞ。

STG

超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか

西暦1999年、地球とゼントラーディ軍との宇宙戦争が始まった…。期待の名作STG！

4月（予）	▶バンダイビジュアル
	▶¥6,800
▶MC（1ブロック）	

バトルで興奮、ムービーで感動！

SSでヒットしたSTGが、ついにPSに登場する。プレイヤーの操作するバルキリーは、アクションの異なる3つの形態に変形。形態の選択がミッションの成否に大きく関わってくるぞ。また、特殊な戦闘の情勢をリアルに表現するために、後方や縦方向へのスクロールを実現。落下していくミンメイを救う、映画で見たあのシチュエーションも、縦スクロールによって見事に再現されている。そして、ステージをクリアするたびに、未公開分を含む感動のムービーが流れるのだ。



▲原作に忠実に制作された本作。あの感動が本格的STG＆ムービーでたっぷりと味わえるのだ！



▲人類のアイドル、ミンメイもムービーで登場だ。ゲームをクリアすれば、感動のあの場面を見ることができるぞ。



◀敵の攻撃態勢に応じて、臨機応変に3つの形態にチェンジせよ。バルキリーを変幻自在に操って戦うのだ！



▶逆スクロール中は、後退しながら応戦するのだ。前後両方向から攻撃が来ることもあるので気が抜けないぞ！

STG

70年代風ロボットアニメ ゲッP-X

画面にあふれるセンスは70年代。レトロ感覚のトリッキーなロボットSTG！

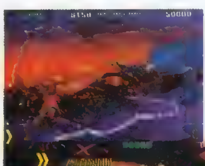
春予定	▶アローマ
	▶¥6,800
▶MC（ブロック数未定）、DS（AC非対応）	

懐かしテイストのSTGだ！



▲これが、懐かしい雰囲気いっぱいのスーパーロボット「ゲッP-X」と、操縦するメンバーたちだ！

70年代テイストたっぷりのロボットＳＴＧ、それが『ゲッＰ－Ｘ（げっぴーえっくす）』。まずはオープニングムービーに注目。あの、ささきいさお氏が歌う主題歌がレトロな雰囲気を盛り上げるぞ。声の出演も、神谷明氏をはじめ、ロボットアニメでおなじみの大物声優が登場。ファンにはこたえられない豪華キャストだ。ムービーのあとはいよいよ合体変形ロボット「ゲッＰ－Ｘ」に乗って出撃！状況に合った形態に自機を切り替えて敵と戦おう！



◀敵メカのデザインも、70年代テイストいっぱい。ちょっとダサいのがいい味なのだ。



▶街の上空を飛び回って、敵を攻撃する「ゲッＰ－Ｘ」。ロボットアニメの基本はココにある!?



▲3台のマシンが合体して「ゲッＰ－Ｘ」となる。合体形態は3種類だ。それぞれ、個性的な攻撃方法を持っているぞ。

SLG

'99甲子園

高校球児の汗と涙を体験できるSLG。4171校の頂点に立つのは、どのチームだ？

夏予定	▶魔法
	▶¥5,800（予）
▶MC（ブロック数未定）	

自分だけのチームで全国制覇だ！

自分だけのチームを育成して、甲子園での優勝を目指すＳＬＧが登場だ。実在の高校をモデルにしたチームが登場するぞ。まずそのチームの中から１校を選び、選手を鍛えて強化しよう。そしてキャプテンとして選手を操って優勝を目指すのだ。また、監督になって選手を指揮することもできる。なお本作では、主人公の体型や打法＆投法も設定可能になったぞ。



◀よりキレイになったグラフィック。操作もさらにスムーズに。

AVG

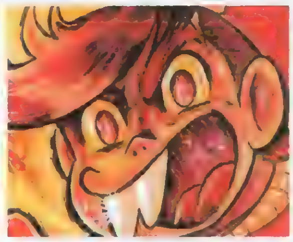
ザ・ノベルズ ～ゲームセンターあらし R～

いま甦る「炎のコマ」！ インベーダーキャップのゲーム少年、あらし復活だ！

5/4	▶ヴィジット
	▶¥5,800
▶MC（ブロック数未定）	

伝説の「ゲーム戦士」が帰ってきた！

世のゲーマーたちの心に深く刻み込まれているあの名作マンガ、「ゲームセンターあらし」がサウンドノベルになった。本作には「あらし」だけでなく、計5本のバラエティに富んだストーリーを収録。「あらし」は最初封印されていてプレイできないので、プレイするには、ほかの物語をクリアして規定のポイントを稼ぎ、封印を解かねばならないぞ。



◀「あらし」のシナリオは、原作者のすがやみつる氏書き下ろしだ。

SLG

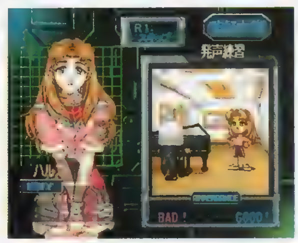
有限会社 地球防衛隊

アイドル育成と救難救助ミッションが両方楽しめる、おもしろSLG！

4月（予）	▶メディアリング
	▶¥6,800（予）
▶MC（2ブロック）、DS（AC非対応）	

美人社員をアイドルに育てよう

アイドル育成とメカアクションが融合したＳＬＧが登場。保険会社の子会社として作られた「地球防衛隊」の主な仕事は救難救助だ。だが不況のあおりで２年で100億の利益をあげないと、会社ごとリストラされてしまう運命に。そこで美人揃いのメンバーをアイドルとして売り出そうと計画。キミは救助任務のかたわら、マネジャーとしてアイドルを育てるのだ。



◀こんな美人社員たちをアイドルにプロデュースしていくのだ！

AVG

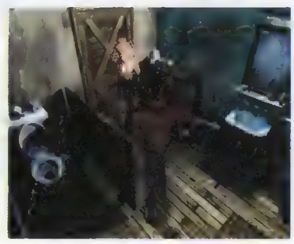
COUNTDOWN VAMPIRES （カウントダウンヴァンパイアーズ）

満月の夜―復活したヴァンパイアたちが迫り来る！ 世紀末の恐怖がキミを襲う！

秋予定	▶バンダイ
	▶¥6,800（予）
▶MC（ブロック数未定）、DS（AC非対応）	

迫り来る恐怖…究極のホラーAVG！

満月のクリスマスイブを舞台にした、戦慄のホラーＡＶＧが登場する。プレイヤーはヴァンパイアと戦い、仲間や恋人を守って、魔物の巣窟となったホテルから脱出しなければならない。狼やコウモリの姿をしたヴァンパイアたちが、じわじわ襲いかかってくるさまは、背筋が凍る怖さだ。また、ゲーム中に挿入される迫力あるムービーも、必見だぞ。



◀銃器を使いこなして、恐怖のヴァンパイアたちを倒すのだ！

ETC

ブザービーター （前編）（後編）

バスケットボールマンガのパイオニア、井上雄彦氏が描く、スーパーバスケが宇宙を舞台に大爆走!!

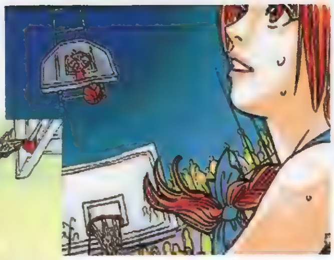
5/27 ▶SCEI ▶各¥2,000 ▶DS（AC非対応）

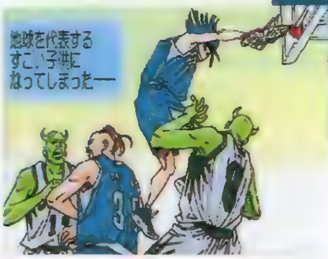
熱い地球人たちの破天荒な挑戦



世界中で1億部以上の売り上げを誇る「スラムダンク」の作者、井上雄彦氏がPSコミックにいよいよ進出するぞ！ 井上氏お得意のバスケマンガである「ブザービーター」の舞台は2ｘｘｘ年、バスケットボール人気が全宇宙に広がった時代だ。そんな世界観の中で、魅力的な登場人物たちがバク進していく。もちろん井上ワールドならではの独特の躍動感や絶妙なユーモアもたっぷりと盛り込まれているぞ。また、デュアルショックの振動機能に対応していて、スポーツマンガの疾走感を「体感できる」のだ。ファンならずともチェックしておきたい作品だぞ。

▼宇宙人もびっくりの超プレイを見せる、お調子モノだけどけなげな男、ヒデヨシ（14歳）。この男のダイナミックなプレイをアナログコントローラでぶるぶるっと感じよう！





▲宇宙リーグには、通常のゴールのさらに上にあるゴールに一発決めれば、なんと10点獲得！ という、何とも豪快なルールがあるのだ。決まることは滅多に無いというが…。



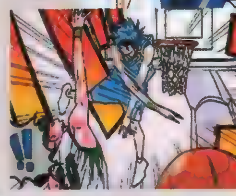
◀バスケを深く愛する男ヨシムネ（77歳）が、夢を実現すべく立ちあがる!!

宇宙リーグ制覇を目指す地球チーム

全宇宙でバスケット人気が過熱する時代。地球で生まれた競技なのに、最高峰のプロリーグチームは地球上に存在せず、ヒーローはみな異星人だった。そんな状況を打破しようと息巻く13人の地球人がいた。

▶地球人たちはそれぞれの得意技を武器に宇宙に飛び出す。





◀地球にプロチームは誕生するのか？

AVG

ナース物語

奇病の治療のために主人公が入院したのは、キュートなナースでいっぱいの聖愛鷗病院だった♥

4/15 ▶毎日コミュニケーションズ ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）

白衣の天使とのラブストーリー

憧れのナースと恋愛ができるフルボイスAVG『ナース物語』。舞台は俗世間と隔離された山奥にある聖愛鷗病院。入院患者である主人公は院内を歩きまわり、7人の女の子たちと会話をすることで仲よくなっていく。女の子の好感度が高まれば、デートに誘うことも可能。ただし、女の子には「機嫌パラメータ」というものがあり、そのときの女の子の機嫌によって、同じ会話を選択してもリアクションが異なり、場合によっては嫌われてしまうこともある。そして物語中盤のバレンタインデーに、女の子たちから告白されると、後半パートに進むことができる。この日にどの女の子を選ぶかで、後半の展開は大きく違ってくるぞ。

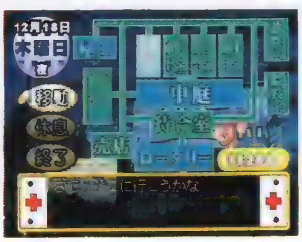




▶主人公の後輩が院内で調査してくる女の子たちの情報はここでチェックすることができる。



▲女の子と仲よくなると、様々なグラフィックつきイベントが発生することもあるのだ。



◀これが移動画面。ピンクのハートが体力で、移動するごとに消費されていくのだ。

気になる後半パートの展開は？

後半パートでは、選んだ女の子とのオリジナルシナリオがみられるぞ！ 純愛ものから活劇、オカルトまで、内容は多岐に亘り、相手によっては登場人物の設定が変化する。ときには、舞台設定が変わることもあるようだ。

▶サキが主人公をかばいながら戦っているシーンだ。手前の人物はだれなのだろうか？





◀看護婦であるサキが戦わなくてはならない理由とは、一体何なのだろうか？

KulaQuest クーラクエスト

PZG

北の国スウェーデンで生まれた
ちょっと不思議なアクションPZG

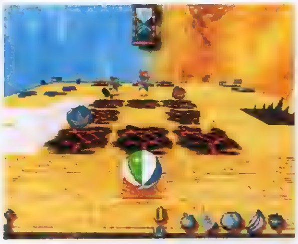
5月 ▶SCEI ▶¥4,800 ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、2P対戦可

数々のトラップをクリアせよ！

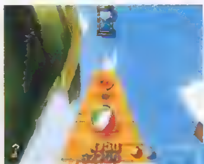
『クーラクエスト』は、空中に浮かぶ立体ブロックの上で遊ぶ、ちょっと変わったPZGだ。プレイヤーは玉を操作し（ブロックの上から落ちるとアウト）、鍵を見つけ、制限時間内に出口にたどり着ければOK。操作は✚キーとジャンプボタン（◎⊗◬▢どれでも可）1つだけと、とっても簡単。しかし、乗ると滑る氷のブロックや一発でアウトになってしまう針のブロック、取ると画面がブレて操作がしづらくなるアイテムなど、さまざまな趣向が凝らされていて一筋縄ではいかないぞ。



▲スカッとひろがる青空にうかぶブロックの上で遊ぶのは、本当に気持ちいいぞ。



▲玉の前にある赤と黒のブロックに止まっていると、焼けてアウトになってしまう。急いで移動しなければならない。



◀指定の5種類のフルーツを全て取ればボーナスステージへ自動的に進むのだ。アイテムを大量に増やすことができる。



▶玉の左方向にある針山に触れると、アウトになってしまうのだ。うまくジャンプして、やりすごしてしまおう。

探偵神宮寺三郎 Early Collection

AVG

『神宮寺』シリーズ初期タイトルが遂にPSでも楽しめるようになるのだ！

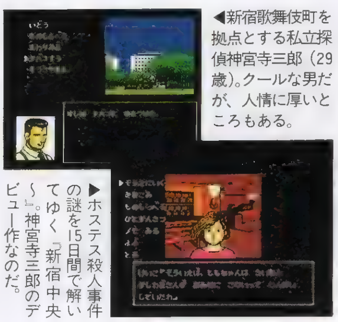
8月 ▶データイースト ▶¥4,200 ▶MC（ブロック数未定）

初期の4タイトルを完全収録!!



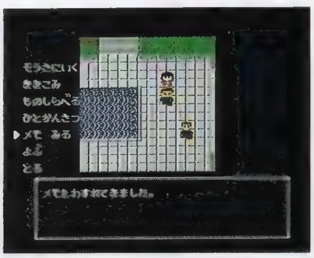
▲コマンド選択形式で物語が進んでいくので、誰でもすんなりと物語に入っていけるぞ。

大人気のハードボイルドAVG、神宮寺シリーズ初期4タイトルの『新宿中央公園殺人事件』『横浜港連続殺人事件』『危険な二人』『時の過ぎゆくままに』が完全復刻されるぞ。ただし、これらのタイトルは難易度が非常に高いため、今回は事件捜査の進行がわかる「捜査ノ ト」モード、つまづきやすい所でヒントをくれる「HELP!」モードの要素が新たに盛り込まれ、ストレスなくプレイできる仕上がりになっているのだ。さらに、オープニングムービーやキャラクターファイルなども追加されるぞ。



◀新宿歌舞伎町を拠点とする私立探偵神宮寺三郎（29歳）。クールな男だが、人情に厚いところもある。

▶ホステス殺人事件の謎を15日間で解いてゆく『新宿中央～』。神宮寺三郎のデビュー作なのだ。



▲このゲームは、見ての通り当時のファミコン画面を完全再現しているのだ。初期からのファンは感涙にむせぶかも？

ひっとばっく

ACT

スカッシュみたいな気持ち良さ！
とってもかわいい3D・ACT!

4/15 ▶トミー ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、MT 4P対戦プレイ可

4人の仲間と不思議な旅にでかけよう

『ひっとばっく』は、スカッシュのように床や壁に打ったボールを打ち返し、敵に当てることで倒していく3D・ACTだ。本の世界にさらわれてしまった優しいミミル姫を助けるためにキック、グレコ、ポニー、ヲヤジの4人が旅に出るストーリーモード、パズル風のトライアルモード、4人まで参加できる対戦モードの3つのモードが楽しめる。



◀敵キャラたちも愛くるしく、独特の雰囲気をかもしている。

麻雀やろうぜ！

TBL

片山まさゆき氏がキャラデザインを担当した麻雀ゲームが登場だ!!

4/28 ▶コナミ ▶¥3,800 ▶対応周辺機器なし

初心者も上級者も楽しめる麻雀ゲーム

「近代麻雀オリジナル」誌上で大活躍中のマンガ家、片山まさゆき氏のキャラが登場する麻雀ゲーム『麻雀やろうぜ！』が発売されるぞ。舞台となるのは、「どら道楽」という雀荘だ。ここでは、普通に麻雀を打てるほか、麻雀ファンにはおなじみの馬場プロの部屋で、「メンチン待ち当て」や「牌記憶トレーニング」などの練習モードを楽しむこともできるぞ。



◀上級者ならば難関・道楽王リーグ戦モードに挑もう！

目指せエアラインパイロット

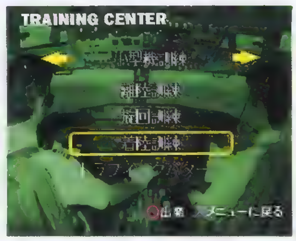
SLG

パイロットの試験に合格して日本の空を自由自在に飛びまわろう！

6/10 ▶トワイライトエクスプレス ▶¥6,800 ▶MC（ブロック数未定）

自分の操縦で大空をかけめぐる！

小型機（エアロスバル200）と大型機（B747）の操縦をリアルに再現したフライトシミュレーターゲームが『目指せエアラインパイロット』だ。離陸、水平飛行、旋回、着陸訓練の課程を修了するとパイロットの資格が与えられる。そうすれば日本の36の主要空港から離陸する許可がおりるので、自由自在に大空を飛び回ることができるのだ。



◀これらの訓練に合格すれば、君もパイロットになれるのだ！

金田一少年の事件簿3 ～青龍伝説殺人事件～

AVG

金田一少年がPSに三度登場！ 複雑に絡みあった謎を君は解くことができるか？

8月 ▶講談社 ▶価格未定 ▶MC(ブロック数未定)

『金田一』PS版のラストミステリー！

今回は、温泉郷の自然の中に建てられた高級リゾ トホテル「青龍ホテル」が舞台となるAVG『金田一少年の事件簿3～青龍伝説殺人事件』。金田一少年と彼の幼なじみである七瀬美雪は、ホテルのオ プニングにウキウキ気分でやってきた しかし、ロ プウェイでしか行くことの出来ないこのホテルは嵐で閉ざされてしまう。そして第一の事件が・.



◀今回は「360度調査システム」という新要素が登場するらしい。

ETC

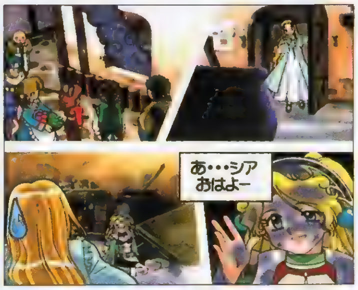
クリックまんが

気になるところをクリックしてストーリーを進めていく、新しいスタイルのコミック！

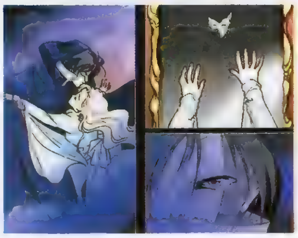
6|24より ▶徳間書店/インターメディア・カンパニー ▶¥1,800〜¥2,000 ▶MC（ブロック数未定）

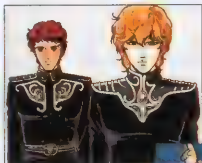
まったく新しいコミックが誕生だ！

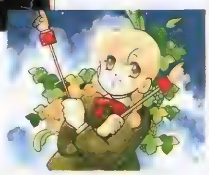
画面上に設定された「クリックポイント」をクリックして、マンガを読むようにゲームを進めていく、新しいスタイルのコミックが登場するぞ。コマに隠された演出をすべて終了させると、次のコマが表示されていく。これにより、さまざまな演出を見つけ出していく、ゲーム性を持った展開を楽しめる。いわば「マンガ」と「ゲーム」と「アニメ」が融合した、新しい物語の表現方法なのだ。このシリーズには、『オペラ座の怪人』や『マリーのアトリエ』といった作品が、続々とリリ　スされるぞ。



▲PSで好評を博した『マリーのアトリエ』も登場予定。コミックでマリーはどんな活躍を見せるのか？


▲「オペラ座の怪人」もリリースの予定。ビジュアル面は人気アニメーターの垣野内成美さんが担当しているぞ。


◀「銀河英雄伝説Ⅰ　永遠の夜の中で」。なんと全20巻ものリリースが予定されている、壮大な物語なのだ。


▶多くのメディアで作品を提供している竹本泉氏の手によるオリジナル作品も登場。全7話からなるオムニバス形式だ。

ACT

PARTS'DIK パーツディック

さまざまなトラップを仕掛けてドロボー退治！愉快なリアクションがたっぷりの痛快ACT！

夏予定 ▶バンプレスト ▶¥5,800 ▶MC（ブロック数未定）

トラップ仕掛けてドロボー退治!!

家に散らばっているアイテムを駆使してトラップを仕掛け、家に忍び込んだドロボーを退治するACT。使用できるトラップには接触型、時限型、直接型の3タイプがあり、ドアや高い場所、床などに設置することができる。さらにそれらを組み合わせることで、連続攻撃を仕掛けることも可能だぞ。頭をフル回転させてドロボーを退治し、家を守れるかな？


◀リアクションがコミカルなので、狙いが的中すると気分爽快なのだ。

STG

COTTON ORIGINAL コットンオリジナル

横スクロールSTGの名（迷？）作が復活！コミカルなビジュアルシーンも完全再現！

4|28 ▶サクセス ▶¥4,800（予） ▶MC（1ブロック） DS（AC非対応）

くいしんぼう魔法使いの痛快STG！

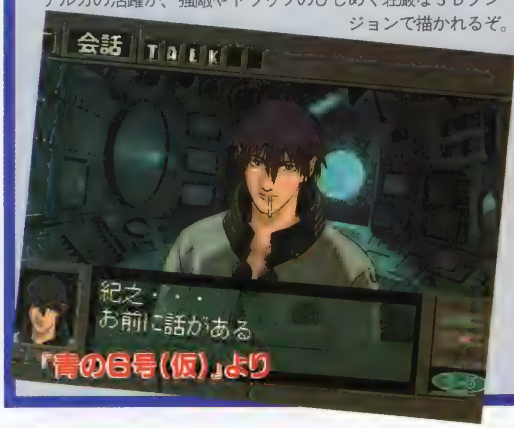
1991年にアーケードで登場し、好評を博した横スクロールSTGがPSで復活したぞ。オリジナルを忠実に再現した、個性的なキャラと異色のスト　リーが特徴だ。プレイヤーは、くいしんぼうの魔法使いコットンを操り、ショットやボム、魔法を駆使して敵をやっつけていく。もちろんステージクリア時のビジュアルシーンも、バッチリ収録されているぞ。


◀見た目はかわいくても、中身はかなりの辛口STG!!

新作ソフトニュース NEWS

海洋を舞台とするOVAがゲーム化!!

人気声優の共演と、豪華なスタッフが話題を呼んだアニメ「青の6号」がPSに登場。原作の魅力のひとつである潜水艦同士のバトルが、本格的なSLGで楽しめるぞ。独特の世界観が描かれるビジュアルシーンも多数収録。『ガンゲージ』は、3Dのステージで敵と戦うSTG。プレイヤーキャラは4人で、そのうちの誰を選択したかによって敵の配置や登場順が変わるシステムが特徴だ。『スタートリングオデッセイ -ブルー エヴォリューション-』は、ファンタジー世界の英雄譚を描くRPG。初心者も安心のシンプルなシステムで、壮大な物語を楽しめる。『クーデルカ』は、19世紀末のイギリスが舞台のRPG。主人公クーデルカの活躍が、強敵やトラップのひしめく荘厳な3Dダンジョンで描かれるぞ。



「青の6号（仮）」より

GUNGAGE

▶6/3（予） ▶STG ▶コナミ ▶¥5,800（予）


◀360度の自由なスクロールが特徴のSTG。豊富な武器を駆使して、敵の陰謀を阻止せよ！

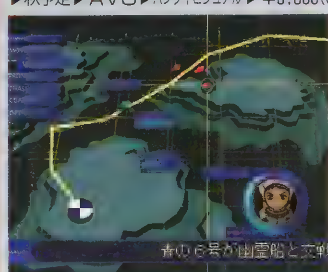
Startling Odyssey

▶7月 ▶RPG ▶レイ・フォース ▶¥6,800（予）


◀正統派RPGのシリーズ第1弾が、PSに登場。グラフィックだけでなく、シナリオも大幅にパワーアップ。

青の6号（仮）

▶秋予定 ▶AVG ▶バンダイビジュアル ▶¥6,800（CD2枚組）


◀システムは、SLGとAVGを組み合わせたものになる予定だぞ。原作のファンは要チェックなのだ！

KOUDELKA

▶発売日未定 ▶RPG ▶エス・エヌ・ケイ ▶価格未定


◀ゲームは廃虚となった修道院で展開。ハイクオリティなグラフィックで、重厚なストーリーが描かれるぞ。

NEXT WAVE?

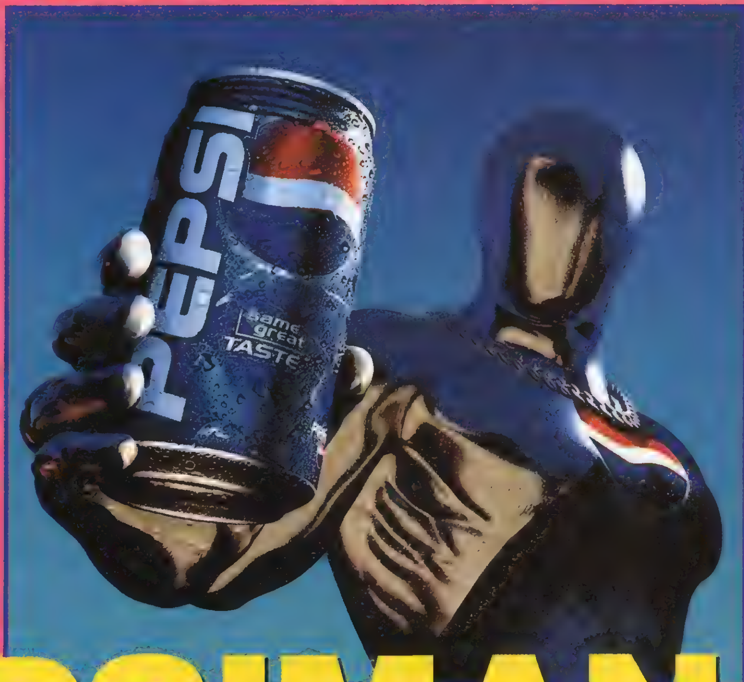
PSの次を見すえる先取り(?)ページ

誰もが知ってる話題のヒーローが活躍するACT!!

このゲームは、どこからともなく現れて、人々の渇きを癒すスーパーヒーロー、ペプシマンが主人公のＡＣＴ。３Ｄポリゴンで再現されたペプシマンを操り、画面手前から奥に進んでいく強制スクロールのコース上を駆け抜けて、ゴールを目指すのだ。コースの途中には、障害物やトラップなどが仕掛けられているので、ジャンプやスライディングなどをうまく使って行かなければならないぞ。



▲ゲーム中にはＣＭでお馴染みのあの曲が流れ、プレイを盛り上げてくれる。

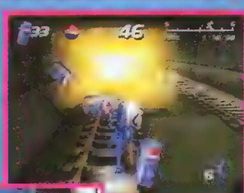


PEPSIMAN



人々を幸せにするためにペプシマンは走る!

ペプシマンの舞台は、猛スピードでアメ車が走り回るハイウェイや、常に危険と隣り合わせの地下鉄など……。困っている人々を幸せにするという使命感に燃える彼は、そこがどんなに危険なところでも立ち向かっていくのだ。また、ゲームの基本はひたすら奥に突っ走っていくだけ（手前スクロールのステージもあるぞ）で、操作もシンプル。子どもから大人まで楽しめてしまうぞ。





◀▲ステージの途中にはゲームの世界にドップリとハマルこと間違いなしのイカしたムービーが流れるぞ。

今回のネクストは？

シュワーッと爽快！誰もが知っているフレッシュなヒーロー、「ペプシマン」が走り回るＡＣＴが登場！　今回のネクストでは、すでに発売中のこのゲームの魅力を余すところなく紹介。困った人に救いの手を差し伸べる（？）彼に注目だ！

『PEPSIMAN』の値段は なんと ¥2,800!!

←「ペプシ」23本買えて¥40おつりが来ます!



PEPSIMAN
ペプシマン

■発売中　■ACT　■キッド　■¥2,800

平成11年4月　KCEスクール 大阪本校・大阪予備校開校決定!!



大阪本校・大阪予備校

KCEスクール本校・予備校が大阪駅前第3ビルに開校 3月募集開始!
4月末まで願書受付中!!予備校は無試験で入学可能!!

コナミコンピュータエンタテイメントスクール(略称:KCEスクール)は本年4月、大阪市北区梅田(所在地:大阪市北区梅田1−1−3大阪駅前第3ビル)に大阪本校を開校いたします。KCEスクールは、平成9年の設立以来、校舎を増やしており、本校は、神戸、東京に次いで3本校目となります。また、同場所に予備校3校目となる大阪予備校も同時に開校します。
KCEスクールは、コンピュータエンタテイメント業界をリードするコナミ(東証・大証1部上場)が運営するクリエイター養成スクールです。当スクールはメーカーであるコナミの持つ資材・人材・ノウハウがリアルタイムにカリキュラムや機材に反映され、教科書に載っていない最新の技術が学べ、その教育レベルも卒業すればコナミへ無試験で入社できる程の高いレベルの教育を受けることが出来ます。
当スクールは、ただ単に卒業証書を発行することが目的のスクールではありません。専門技術を身につけたプロフェッショナルを養成する事を目的としたスクールです。
プロフェッショナルへの道は厳しいかも知れませんが、コナミグループの全面的バックアップを受けるKCEスクールで一歩一歩確実にクリエイターへの道を歩んでください。



あなたもKCEスクールでゲームクリエイターに!



KCEスクール学生作品

KCEスクールの特徴

KCEスクールは、実践を重んじた教育を行い、卒業後すぐに第一線で活躍できるクリエイターを養成することに重点を置いています。

1 初心者からのカリキュラム

制作者として修得すべき知識と技術は無試験で入学できる予備校(基礎課程)で学んでいただきます。初心者が安心してクリエイターを目指せる教育システム・カリキュラムとなっております。

2 随時入学・進学・卒業制

KCEスクールは、予備校(基礎課程)・本校(制作課程)・実践校(実践課程)の3段階制で、いつでも入学でき、上位校の入学基準に達すれば短期間で飛び級が行われ、卒業基準に達すればその時点で卒業できる実力評価型のフレキシブルな教育体系となっております。

3 制作現場で最終実践教育

最終教育段階は、全国にあるコナミグループ制作部門(実践校)の制作プロジェクトチームに配置しての実践教育(インターン制度)。制作現場での実践教育が当スクールの最大の特徴となっております。

4 コナミへの無試験入社特典付与

実践校で卒業基準に達した学生には卒業証書を授与し、更にコナミグループ制作会社への無試験入社特典が付与されます。

5 講師はコナミグループ全社員

実際に商品制作ができる即戦力の人材育成を行うため、講師はコナミでのゲーム制作経験豊富なベテランが担当しています。また、専門講師以外にもスクールからの要請によってコナミグループ社員がいつでも講師になるシステムとなっています。

6 研究室で研究・制作

各本校にはマルチメディア研究室が設置されており、研究室では講師も学生も研究員となって商品や先端技術の研究・制作を行い、学生にとって高レベルの教育が行われます。また、制作された作品はコナミバックアップにより商品化されるチャンスがあります。

KCEスクール 短期コースのお知らせ

KCEスクールでは、短期間で基礎から応用まで学びたい方や昼間時間のない社会人や就職の為のダブルスクールを考えている方に向けて短期コースも開講致します。

■開講するコースは次のコースです。

3DCG アニメーションコース
平成11年4月開講　全10回(3ヵ月)

入学説明会のお知らせ

日時　随時受け付けておりますので、お電話にてお早めにお申し込み下さい。

場所　KCEスクール
東京本校・大阪本校・神戸本校

資料請求方法

※電話・インターネットでも請求できます。

■資料請求方法は、ハガキ又は封書に下記事項を記載の上ご請求ください。
なお、正面に「平成11年度資料請求」と朱書きして下さい。

[記載事項]　1.住所(郵便番号、県名も記載して下さい)
2.電話番号　3.氏名(ふりがなをつけて下さい)
4.年齢　5.性別　6.在学学校名・学年(お勤めの場合は最終学歴・会社名) 7.掲載誌名

[請求先]　〒106-0032　東京都港区六本木1-4-30
KCEスクール入試事務局　TEL 03(3224)0573(代)
(お問い合わせは、9:00〜17:00土曜・日曜・祝祭日を除く)

KCEスクール
コナミコンピュータエンタテイメントスクール

平成11年度生 募集中!!

●インターネット情報サービス(最新情報はこちらで)
ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp/school
TEL 03(3224)0573(代)
コナミは東証・大証一部上場会社です。

業務拡張に伴い3DCG講師募集中。詳細はこちらまで。
連絡先:KCEスクール本部採用係 TEL:03-3224-0573

開講コース

KCEスクール予備校
- プログラム基礎コース
- 音響サウンド基礎コース
- CG基礎コース
- ディレクター基礎コース
- シナリオ基礎コース

KCEスクール本校
- プログラム本コース
- 音響サウンド本コース
- 映像デザイン本コース
- 3DCG本コース
- ディレクター本コース
- シナリオ本コース

KCEスクール実践校
- KCEスクール札幌校
- KCEスクール東京校
- KCEスクール新宿校
- KCEスクール渋谷校
- KCEスクール六本木校
- KCEスクール東六本木校
- KCEスクール横浜校
- KCEスクール座間校
- KCEスクール名古屋校
- KCEスクール大阪校
- KCEスクール神戸校
- KCEスクール西神戸校

※ディレクター基礎コース・シナリオ基礎コースは東京予備校のみの開講となります。
※ディレクター本コース・シナリオ本コースは、平成12年度より募集となります。

導きの声、ここに。



ドラマCD

テイルズ オブ ファンタジア

PS版も発売され、美麗なオープニングムービーで話題の大人気ゲーム
「テイルズ オブ ファンタジア」がついにサウンドドラマ化！

キャスト
クレス=アルベイン／草尾毅　ミント=アドネード／岩男潤子　アーチェ=クライン／かないみか　クラース=F=レスター／井上和彦
チェスター=バークライト／伊藤健太郎　ふじばやし=すず／川田妙子　他

第1巻●99年5月8日発売予定 MACM-1043
第2巻●99年6月5日発売予定 MACM-1044
第3巻●99年7月10日発売予定 MACM-1045

各巻2,940円(税込)

メーカー初回特典：特製トレーディングカード1枚(封入)
初回特典を確実に入手される為にはお早めの御予約をおすすめ致します

CDは通信販売でもお求めになれます! 郵便局の窓口で郵便振替用紙をもらい、下記の必要事項をご明記の上、料金を添えて下さい。
①口座番号　00180-1-73626　②加入者名　書籍通販係　③金額　(お申し込み商品の税込価格の合計金額)+(送料600円×申込枚数)
④通信欄　お申し込み商品名・枚数・ご覧になった雑誌名　⑤払込人住所氏名　お客様のお名前、ご住所、お電話番号
ご不明な点はお問い合せ下さい——通販お問い合せ先　書籍通販係　Tel.03-3973-3332(土・日・祝日を除く月～金10時～17時)
＊初回特典は、無くなり次第終了させて頂きます　＊商品の在庫状況により、お手元に届くまで多少お時間がかかる場合があります。在庫切れの際は返金させて頂きます。ご了承下さい

通販限定特典有
ポストカード各1枚

ナムコ・ムービック共同制作
発売元・販売元：株式会社ムービック　販売協力：パイオニアLDC株式会社



電撃大賞Presents
「Lord of Fist」王座決定戦 in 東京
✹参加者大募集!!✹

早くも王座を決定するトーナメント大会が開催されるぞ! 応募方法は全国有名ゲームショップに備え付けのはがきに必要事項を記入の上、下記の住所に送ろう。

開催日 1999年5月2日(日)
開催時間 開場15:30~／開演16:00~
開催場所 東京・新宿アイランドホール
宛先 〒160-8002 文化放送 「Lord of Fist」ゲーム大会事務局
締め切り 4月23日(必着)
問い合わせ先 03-3359-6000(文化放送開発センター内「Lord of Fist王座決定戦」事務局)

主催:文化放送／協賛:メディアワークス／協力:電撃PlayStation D

MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/

「L.O.F」店頭トーナメント大会に参加して豪華賞品をGETしよう!

「L.O.F」のトーナメント大会が全国約400店舗のゲームショップで開催されるぞ。勝者には特製Tシャツやメダルなどが与えられる! 開催店や参加方法などは、お近くのゲームショップで確認しよう!

【北海道】アーク21 江別SATY店／X-ONE パボッツ麻布店／おもちゃの平野 CONG! 琴似駅前店／そうご電器YES札幌、YES手稲、YES平岡／九十九電機 DEPOツクモ2番街店、ハッピーライフ／ポプラ館 浦河店、岩見沢日の出店、丘珠店、江別店、砂川店、枝幸店、篠路店、西野店登別店、藤野店、野幌店／木馬館 岩見沢店、地下街店、東札幌店、函館店、麻生店／マルシメ前田／プレミアム 平岸店／夢工場 帯広西店／ヨドバシカメラ 札幌店／ゲームショップロムズ留萌店わんぱくこぞう 本の店岩本 宮の沢店
【青森県】WonderGOO 青森柏店
【岩手県】WonderGOO 水沢BP店
【秋田県】アーク21 秋田SATY店
【宮城県】さくらや 仙台西口駅前店／シーガル Comp長町店、はっぴぃ館、ファミパソ館、岩沼店、五輪店、石巻店、泉バイパス店、多賀城店、大和町店、長町店、北根店 名取店／シータショップ仙台／ヨドバシカメラ 仙台店／東北ラオックス／WonderGOO MAX Denkodo仙台南店、石巻BP店、泉BP店
【山形県】シーガル 山形店、酒田店、米沢店／ファミコンプラザ宝島 天童店／WonderGOO 米沢店
【福島県】カメレオンクラブ 郡山桜通店／シーガル 郡山インター店、郡山店、福島店／ソフトプラザ リーバップ／ヨドバシカメラ 郡山駅前店
【茨城県】アストラ 総和店／Factory Hands あらい本店／石丸電気 つくば店、ビッグワン 水戸店／古河ビルフェロー／ファミリーランドみつみ勝田駅前店、大みか店、那珂店／U・らんど 本店、三和店/WonderGOO 学園店,岩瀬店,荒川沖店,神栖店,水海道店、大穂店、東海店／わんぱくこぞう 常陸多賀店、土浦店
【栃木県】クウム 足利店、足利南店／ソフトプラザ YOU-KI／ソフトランド遊基 栃木店／第一家電 マルチメディアパーク小山店／トップボーイ 佐野店／パラダイス21 小山城南店、栃木駅前店／ミノスケ 宇都宮店
【群馬県】クウム 太田駅南店、大泉店／CD・ファミコンショップ宝島 新前橋店／文真堂書店 荒牧店／ゲームシティ1001 前橋店／ファミコンショップ桃太郎 伊勢崎店、館林店／WonderGOO 館林店、高崎中居店、高崎店、富岡店／わんぱくこぞう 渋川店
【埼玉県】アストラ 久喜本店／アンドウトーイ／おもちゃのパピー 本店／カーバンクル／カメレオンクラブ 川口グリーンシティ店／黒田書店 本店、新宿店、川越店／ゲーム天国 草加店／シータショップ上尾店、川越店／ソフマップ ギ


格闘家、
育成中。
戦いながら成長していくのは、
テクニックだけではない。
君が選んだキャラは
ストーリーが進むにつれ、
小さな子供からたくましい格闘家に。
格闘ゲームとRPGの融合が、
新たな感動を生み出す。
伝説は、君の手で創れ。


"" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation
思い通りにナニワの街が作れまっせ!!
安全第一
企業の拡大を目指そう!!
街づくりがオモシロイ!!
100以上のイベント!!
シナリオモードが充実!!
街づくりシミュレーションゲーム
大阪摩天楼
OsakaMatenrow
好評発売中!! 標準価格¥5,800(税別)
RON
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 TOYAMA TOWER 11F ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp

最強の美少女達が繰り広げる汗と涙と青春のファイナルゲームここに登場。



対戦格闘アクションゲーム

あすか120%ファイナル BURNING Fest. FINAL

●全キャラ、「しゃがみカウンター攻撃」がプラス、更に最終奥技が二つ! ●新システム、全ての攻撃がキャンセルできる「スーパーラッシュ」が追加! ●体力ゲージが二本になり、一定時間で回復する「タウンゲージ」が追加! ●新ゲームモード、「アーケードモード」「トーナメントモード」が追加! ●新キャラクターが一人追加!どんなキャラかはお楽しみ!

5月27日(木)発売予定

●標準価格5,800円(税抜) ●SLPS 02074
●イラスト:細雪 純 ©1999 FamilySoft Co.,Ltd.

PlayStation

ぽむといっしょに、冒険に行こう!!



●わくわくドキドキのアクションRPGと、すくすくハラハラの育成シミュレーションがひとつになったよ! さあ、君もあたしといっしょにぽむを元気に育てようよ!!
●みんなで遊んで欲しいから、価格がお安くなって再登場!!!

Community POM こみゅにてぃ ぽむ ●想い出を抱きしめて●

●SLPS 02116
●6月下旬発売予定

©1999 Family Soft Co.,Ltd.

▼「あすか120% メガファイトトーナメント in P10」開催のお知らせ

●日程:**1999.4月25日(日)**
●場所:**大田区産業プラザ**
(大田区南蒲田1-20-20)
●スケジュール:
12:00~13:00→エントリー受付
13:00~→予選開始
(使用ソフトあすか120%エクセレント)

●今回が「エクセレント」を使っての最後の大会ですので、多数の御参加お待ちしています。尚、当日は入場者全員プレゼントが有ります!!また、「あすか120%ファイナル」の試遊コーナー等のイベントも予定しています。
★詳しくは、インターネットか下記までお問い合わせ下さい。



●お問い合わせ先:株式会社ファミリーソフト〒178-0063東京都練馬区東大泉1-27-25シャローム大泉301号
■ユーザー対応電話:03(3924)5435 ■FAX:03(3978)3498 ※http://www.familysoft.co.jp/

Family Soft


電撃攻略王
やっぱり電撃だね！「電撃」が贈るゲーム攻略本！
全9機種約1,300タイトルの
最新ウラワザをオールカラーで収録。
君のゲームライフは
「電撃ウラワザ王」におまかせ！
収録予定タイトル
PS 「FFVIII」「クラッシュバンディクー3～ブッとび！世界一周～」「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」「ストリートファイターZERO3」「立体忍者活劇 天誅～忍凱旋～」etc.
SS 「電車でGO! EX」「シャイニングフォースIII シナリオ3 氷壁邪神宮」「幻想水滸伝」etc.
DC 「セガラリー2」「ソニックアドベンチャー」「バーチャファイター3tb」etc.
N64 「ゼルダの伝説 時のオカリナ」「ピカチュウげんきでちゅう」「マリオパーティ」etc.
最新最強のウラワザ本！
4/15発売
電撃ウラワザ王 1999-2000 完全版
電撃ウラワザ班特別編集
定価：本体1,350円+税
カバーイラスト／moo
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ～ドリームマッチネバーエンズ～ 完全攻略ガイド
好評発売中
定価：本体1,300円+税 電撃PlayStation特別編集
スーパーロボット大戦F完結編 プレイステーション版 完全攻略ガイド
4月15日発売
定価：本体1,000円+税 電撃PlayStation特別編集
ミリオンクラシック 完全攻略ガイド
4月15日発売
定価：本体980円+税 電撃PlayStation特別編集
トゥームレイダー3 完全攻略ガイド 全ルート掲載版
4月16日発売
定価：本体1,200円+税 電撃PlayStation特別編集
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ 03･5280･7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/



GAME美少女キャラクター情報誌
電撃G's マガジン
ジーズ
DENGEKI G's MAGAZINE
5月号 特別定価680円(税込)
3月30日発売
特集1 SS版のオリジナルイベントを大紹介!!
SS With You ～みつめていたい～
特集2 プレイに役立つキャラ別ガイド!!
To Heart PS
特集3 ドリームキャストの美少女を一挙紹介
DC美少女解禁
センチメンタル グラフティ2
機動戦艦ナデシコ(仮)
Wishtale(仮)/REVIVE...～蘇生～/Braveknight(仮) ほか
企画 『ダブルキャスト』ヒロイン赤坂美月の誕生秘話!
キャラクターデザイナーズ Art&Works
第3回 後藤圭二&赤坂美月
©カクテル・ソフト／NECインターチャネル © AQUAPLUS
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ 03・3238・8605(角川書店営業部)
メディアワークスのホームページ→http://www.mediaworks.co.jp/

電撃 NEWS STATION

4月9日

春です、新しい季節です。今回は新製品を中心に集めてみました。

EVENT イベント

日本一のCOOLダンサーが決定!!

「DDR Best of Cool Dancers」 3月25日・六本木 ヴェルファーレ





▲熱気に沸く会場の様子。ホールではサウンドに合わせてその場でステップを踏むノリの良い観戦者が続出!!

◀優勝以下上位8名の入賞者には、沖縄旅行を始めとする豪華賞品が贈られたぞ。会場内には羨望のため息が…。

全国予選を勝ち抜いてきたダンスマスターたちが日本一をかけて六本木で超激突!!

全国のアミューズメント施設で大ブームを巻き起こしているダンスACT『ダンスダンスレボリューション』の全国大会が、去る3月25日に東京・六本木「ヴェルファーレ」にて開催されたぞ。「DDR Best of Cool Dancers」と題したこの大会は、事前に行われた地区予選を勝ち抜いた99人のダンスマスターたちが集結し、日本一のCOOLダンサーを決定するというビッグイベント。当日は一般の観戦者や報道関係者も多数つめかけたぞ。まずファーストステージで上位8名が選出され、決勝出場者2名を決めるセカンドステージでは、超絶ステップの連続に会場内は大興奮!! さらにゲームに曲を提供しているME＆MY、PAPAYAといったゲストも登場し、盛り上がりは最高潮に達したのだ。激戦を勝ち抜け優勝したのは奈良県の小森崇さん。彼こそ日本一のダンスマスターだ!!

PS版は4月10日発売!!

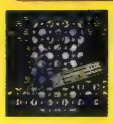


気になるPS版『DDR』の方は、専用コントローラと併せて4月10日に発売!! これでアーケードの興奮が家庭でも楽しめるぞ。乗り遅れて、いままで敬遠していたユーザーも、この機会に家で特訓してデビューを狙おう。大人気が予想されるので予約を忘れずに!!

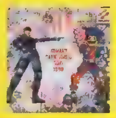
ダンスダンスレヴォリューション
▶4月10日 ▶¥5,800(税別)
▶コナミ
※専用コントローラー¥5,800(税別)

ビーマニ関連CDも続々

そしてシリーズの好評を受けて、「ビーマニ」関連製品も続々登場するぞ。『Beatmania II DX』は曲を憶えるのが一番の攻略法。サントラを買って聴きまくれ!! そして『DDR』のナンバーも収録した「KONAMI GAME MUSIC NOW1999」も要注目だ!!



◀上達には必須の1枚。サウンド自体も極上!!



▶ビーマニを中心に、最新ナンバーが46曲!!

Beatmania II DX Original Soundtracks
▶4月23日 ▶¥2,243(税別)

KONAMI GAME MUSIC NOW1999
▶4月16日 ▶¥2,243(税別)

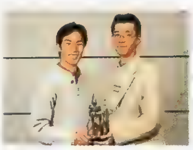
TOPIC トピック

DPSソフト大賞授賞式が行われた!!

DPSソフト大賞'98



▲「当時は内容を掘り下げたいと思ってました」(『ゼノギアス』ディレクター・高橋氏。右はDPS編集長・渡部)。



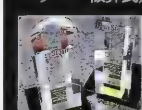
▶ホノルル焼けの笑顔が精悍で、なんだか楽しそうな青木氏と板鼻氏。

100号記念のイベントを締めくくる授賞式!!

DPS100号記念企画として行われた「DPSソフト大賞'98」。ソフト部門第1位に輝いた『ゼノギアス』と、キャラクター部門第1位に輝いた『チョコボ〜』シリーズのスタッフに記念のトロフィーが授与されたぞ。意外に重いトロフィーを受け取ったみなさんは、口をそろえて「これ、立派な武器になりますね」と一言。常に新しいアイデアを求めているのだろうか(笑)。なにはともあれ、おめでとうございました。

受賞者コメント

「チョコボの世界はまだまだこれからです」(ディレクター・青木氏)、「チョコボはいつも少ない線でイメージを強調するように心がけています」(イラストレーター・板鼻氏)



◀意外に重いトロフィー。

PRESENT プレゼント

便利なグッズあげる♥

くるくるくりっかー ―発売中―



▲コードの長さや太さに合わせたL・M・Sの3種類。

くるくるくりっかー
▶発売中 ▶¥480〜(税別)
▶緑電子

長いコードもこれで収納!!

ゲーム機のコントローラやAVケーブルなどの余分なコードを巻き取って、簡単に収納できる便利なアイテム「くるくるくりっかー」を10名様の読者にプレゼントしちゃうぞ。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、〒101-8305㈱メディアワークスDPS「くるくるプレゼント」係まで応募しよう。しめ切りは4月22日(消印有効)だ。

GOODS 新製品

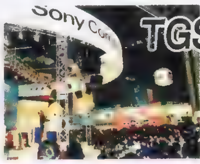
ゲームショウに行けなかったアナタへ

「げーぶい」 ―発売中―

TGS'99春の熱気をつめ込んだビデオが登場!



年に2回開催されるゲーム業界の一大イベント「東京ゲームショウ」。参加はしたいけれど距離や時間の問題で泣く泣く断念してきたユーザーに、嬉しいお知らせがあるぞ。TGS'99春の様子を収録した、画期的なゲームバラエテイメントビデオマガジン「げーぶい」創刊号が発売されたのだ!! TGS'99春に開催されたさまざまなイベントや楽しい会場内の雰囲気を、家庭で楽しめるぞ。さらに新作約60タイトルの最新情報も収録したおすすめの1本!!



◀これを見れば参加していないキミもTGSマスターに!!(写真はこの製品の映像とは異なります)

げーぶい
▶発売中
▶¥2,500(税込)
▶三栄書房

TOPIC トピック

体感「馬ゲー」の新作が登場

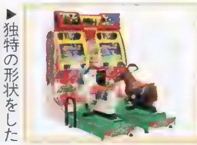
『ファイナルハロン2』―稼働中―

人気の体感競馬ゲームに続編が登場!!



▲実際の乗馬と錯覚してしまうこの臨場感を体感してみよう!!

アーケードで人気の体感競馬ゲームの続編『ファイナルハロン2』が登場したぞ。筐体にまたがって馬体を前後に揺らす好評のシステムは今回も健在。激しく揺らしてスピードアップして、"ムチ"ボタンで急加速だ!! 6種類の脚質に加えて、芝・ダート・障害の全9レースを用意。天候状態や馬場状態を加味しながら、スタミナを温存してベストのコース取りを狙おう。最大8人まで参加可能な同時プレイで、レースは加熱必至なのだ!!



▶独特の形状をしたこの筐体が目印だ!!

ファイナルハロン2
▶稼働中 ▶ナムコ

EVENT イベント

発売前の"最強王者決定戦"!!

『Load of Fist』王座決定戦 in 東京 ―5月2日―

早くも王座を決定するゲーム大会開催!!



▲TGS'99春の会場内ブースでも大会は行われた。果たして今回の勝者は……?

7月15日発売予定の格闘ACT『Load of Fist』(メディアワークス)。多人数プレイやRPG要素を盛り込んだ内容で注目を集めるこの作品のゲーム大会が、G.W.中の5月2日(日)、東京・新宿アイランドホールにて開催されるぞ。参加方法はハガキによる抽選。200名様が招待されるので、ふるって応募してみよう!! その前にD16(発売中)の体験版で特訓だ!

応募のきまり



ハガキに(1)氏名(2)住所(3)年齢(4)職業(学年)(5)電話番号を明記して、〒106-8002 文化放送『Load of Fist』王座決定戦事務局まで応募しよう。しめ切りは4月23日(必着)だぞ。くわしい開催内容については事務局(TEL:03-3359-6000)まで。

GOODS 新製品

50万円分の愛情がここにある?

『ときめきメモリアル』等身大フィギュア

ついに究極の『ときメモ』グッズ登場!?



▲TGS'99春に出展された見本を見た人も多いのでは?

ユーザーのあいだで圧倒的人気を誇り、数々のシリーズや関連グッズが登場し続けているコナミの看板タイトル『ときめきメモリアル』。その集大成ともいえる究極のアイテム「ときめきメモリアル等身大フィギュア」がついに登場するぞ!! 藤崎詩織・虹野沙希・館林見晴の3人を、プロポーションの美しさを追及した固定タイプと、肩・肘・胴・股・膝・足首の計11個所が可動で、さまざまなポーズが可能な可動タイプの2種類で完全3D化!! ボディは丈夫なFRP製で、パーツの破損や目線の変更などのアフターサービスも完備しているぞ。何から何までゲームの設定通りのこの製品。現在チルコポルト各店にて予約受け付け中だ!!
問い合わせ先.03-3586-1573

『ときめきメモリアル』等身大フィギュア
▶予約受付中
▶¥380,000(税別、固定タイプ)
¥500,000(税別、可動タイプ)
▶コナミ

GOODS 新製品

人気タイトルのトレカが発売!!

『エリーのアトリエ』、『アークザラッド』トレカ情報

トレカを集めてゲームの世界を楽しもう!!



▲エリーの魅力を凝縮した注目の逸品!!

2大人気タイトルがトレカに!! 見習い錬金術士のエリーが大活躍する『エリーのアトリエ』を題材にしたトレカが発売されるぞ。美麗なイラストの数々を全117種類のカードで完全再現。描き下ろしイラストや、レアなイベント画面も収録しているのだ。さらに同封のチップを集めて応募すれば、抽選でオリジナルグッズが当たる!!

そして待望の第3弾が発表され、TVアニメも始まって人気絶頂の『アークザラッド』にもトレカが登場。描き下ろしイラスト&未公開データ満載で、メタリック加工のスペシャルカードも。実際に占える『II』のサニアの占いカードまで収録した超豪華仕様なのだ!!



▲このトレカで新作への期待が高まる!!

エリーのアトリエ トレーディングカードコレクション
▶4月10日
▶¥380(税別)
(1パック12枚入り)
▶メディアファクトリー

アークザラッド オフィシャルカードコレクション
▶5月14日
▶¥300(税別)
(1パック10枚入り)
▶SCEI

はみだし 電撃情報ステーションDX

●「マクロス 限定版」が当たるチャンス……バンダイビジュアルよりこの夏発売予定の「マクロス VF-X2」。この限定版が抽選で1,000名にプレゼントされるぞ!ほしい人は以下の要領で応募だ→東京スナック食品の袋物ポップコーンのバーコード、3枚をハガキに貼り、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して、〒124-8691 東京都葛飾郵便局私書箱32号まで。しめ切りは6月30日(消印有効)、問い合わせは TEL 03-5670-2723 まで。

●デ・ジ・キャラットちゃんの声を演じるのは誰だ!?…… 「デ・ジ・キャラット」の声優を現在一般から募集中。応募資格は 2歳以上の女性で、履歴書(身長記入)に写真2点(顔と全身、体のラインが分かる服装で)と200字以内の作文(題 私はこういうデ・ジ・キャラットになりたい)を同封して、〒177-0033東京都練馬区高野台2-14-1(株)ブロッコリー「声優募集係」まで。しめ切りは4月15日(必着)、くわしくはTEL:03-5372-6210まで。

●「マール王国の人形姫」が今度は小説で登場!! ……個性的なキャラクターや人形たちで大人気のRPG『マール王国の人形姫』の小説版が、ケイエスエスノベルシリーズから発売されるぞ! タイトルは「マール王国の人形姫・上巻」(4月15日・¥857・税別)。ゲームを原案にした新たなコルネットの冒険を活字で楽しもう!! カバー・挿絵等に使われているイラストはすべて描き下ろし。ファンなら必ず読破すべし!!

●コナミがKCEスクール大阪本校・大阪予備校を開校……デジタルクリエイター養成スクール「コナミコンピュータエンタテインメントスクール」の大阪本校と大阪予備校が、4月から開校されるぞ。本年度の学生募集は4月末まで行っているので、KCEスクール入試事務局(住所〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30、TEL:03-3224-0573)まで問い合わせてみよう。インターネット[http://www.konami.co.jp/school]でも確認できるぞ。

おかげさまで百号突破！



なんというか……たくさん本が出ます！　全部買ってくれちゃう読者様のために「一切」手は抜いてません！　あ、当然１冊だけでも大丈夫ですけどね。

4月 15日発売　CD-ROM付録・体験版&ムービー満載
増刊：電撃プレイステーション D17（Vol.105）
4月 23日発売　激厚付録・攻略ステーション Vol.10
本誌：電撃プレイステーション Vol.106
4月 28日発売　CD-ROM付録・使えるセーブデータ満載
増刊：電撃プレイステーション D18　セーブデータ特集号

DPS-D17 収録タイトル

■■体験版■■
- オメガブースト
- ＧＩジョッキー
- おみせｄｅ店主
- ロード オブ モンスターズ
- ドラゴンマネー
- ちっぽけラルフの大冒険
- Ｌｏｒｄ ｏｆ Ｆｉｓｔ

■■ムービー■■
- ペルソナ２　罪
- マリオネットカンパニー
- 輝く季節へ
- 新時代劇アクション 羅刹の剣
- 有限會社地球防衛隊
- ブレードメーカー

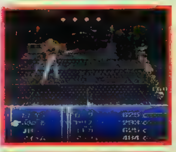
電撃ランキングステーション

今回の集計期間 3月8日～3月21日

『FFⅧ』が4位へ転落と思いきや、今度は『FFコレクション』が第1位。読者人気でも『FFⅧ』と『Ⅶ』がワンツーと、『FF』づくし。

売り上げ TOP20

ファイナルファンタジーコレクション



『Ⅳ』『Ⅴ』『Ⅵ』がセットになっている、かなりお得なコレクションだ。
■スクウェア
■3月11日■RPG
■¥6,800■245,660
初登場

電車でGO!2



今度は秋田新幹線「こまち」やバラエティ豊かな在来線の数々が登場だ！
■タイトー
■3月18日■SLG
■¥5,800■199,950
初登場

ウンジャマ・ラミー



全ステージをクリアすると、パラッパでプレイできる！　タマネギ先生も健在!!
■SCEI
■3月18日■ACT
■¥5,800■167,675
初登場

ファイナルファンタジーⅧ



発売から1カ月以上が経過し、ついに4位へ。もうそろそろ、落ち着いてきた？
■スクウェア
■2月11日■RPG
■¥7,800■129,315
前回1

チョコボ レーシング～幻界へのロード～



『FFⅦ』のクラウドや『Ⅷ』のスコールなどが、隠しキャラとして登場するぞ。
■スクウェア
■3月18日■RCG
■¥5,800■119,672
初登場

6	SILENT HILL ■コナミ／3月4日／AVG／108,844	前回3
7	ギャロップレーサー3 ■テクモ／3月18日／RCG／80,348	初登場
8	モンスターファーム2 ■テクモ／2月25日／SLG／70,556	前回2
9	COLIN McRAE THE RALLY ■スパイク／3月11日／RCG／54,284	初登場
10	GI ジョッキー ■コーエー／3月11日／SLG／42,724	初登場
11	火魅子伝　恋解 ■博報堂／3月11日／SLG／32,771	初登場
12	ミリオンクラシック ■バンダイ／3月18日／SLG／30,828	初登場
13	SIMPLE1500シリーズ Vol.1　THE麻雀 ■カルチュア・パブリッシャーズ／98年10月22日／TBL／29,677	前回9
14	ファイナルファンタジーⅥ ■スクウェア／3月11日／RPG／28,182	初登場
15	実況パワフルプロ野球'98決定版 ■コナミ／98年12月23日／SPG／27 119	前回13
16	めざせ!名門野球部 ■ネクサスインターラクト/ダズ／3月18日／SLG／23,447	初登場
17	トゥームレイダー3 ■エニックス／3月4日／ACT／23,037	前回4
18	グローバルフォース　新・戦闘国家 ■SCEI／3月11日／SLG／22,226	初登場
19	pop'n music　ポップンミュージック ■コナミ／2月25日／ETC／22,112	前回5
20	beatmania(ビートマニア) ■コナミ／98年10月1日／ETC／17,590	再登場

前評判 TOP20

1	サガ フロンティアⅡ ■スクウェア／4月1日／RPG／62,975	前回2
2	ドラゴンクエストⅦ ■エニックス／夏予定／RPG／35,985	前回3
3	To Heart ■アクアプラス／3月25日／AVG／32,987	前回4
4	東京魔人學園朧綺譚 ■アスミック・エース エンタテイメント／4月22日／AVG／25,704	前回7
5	デビルサマナー ソウルハッカーズ ■アトラス／4月8日／RPG／21,848	前回5
6	ペルソナ2　罪 ■アトラス／夏予定／RPG／18,586	前回8
7	スーパーロボット大戦コンプリートボックス ■バンプレスト／夏予定／SLG／15,993	前回6
8	グランツーリスモ2 ■SCEI／夏予定／RCG／15,128	前回11
9	SDガンダム GGENERATION-0 ■バンダイ／夏予定／SLG／11,670	初登場
10	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～ ■コナミ／4月1日／AVG／10,806	前回17
11	輝く季節へ ■キッド／4月1日／AVG／9,941	前回20
12	スーパーロボット大戦F 完結編 ■バンプレスト／4月15日／SLG／9,509	前回13
13	ビートマニア APPEND GOTTAMIX(仮) ■コナミ／5月27日／ETC／9,077	初登場
14	Lの季節 A piece of memories ■トンキンハウス／夏予定／AVG／9,073	再登場
15	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇 ■チュンソフト／3月25日／AVG／8,645	再登場
16	ダンスダンスレボリューション ■コナミ／4月15日／ETC／7,780	前回12
17	ルナ2エターナルブルー ■角川書店/ESP／5月27日／RPG／7,348	初登場
18	あすか120% FINAL Burning Fest ■ファミリーソフト／5月予定／対戦ACT／6,483	初登場
19	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS ■SNK／3月25日／対戦ACT／6,051	前回16
20	ルナ シルバースターストーリー(ザ・ベスト) ■角川書店/ESP／4月28日／RPG／5,619	初登場

読者人気 TOP20

1	ファイナルファンタジーⅧ ■スクウェア／2月11日／RPG／68,972	前回1
2	ファイナルファンタジーⅦ ■スクウェア／97年1月31日／RPG／30,845	前回2
3	幻想水滸伝Ⅱ ■コナミ／98年12月17日／RPG／23,990	前回5
4	テイルズ　オブ　ファンタジア ■ナムコ／98年12月23日／RPG／20,748	前回4
5	ゼノギアス ■スクウェア／98年2月11日／RPG／16,425	前回3
6	東京魔人學園剣風帖 ■アスミック・エース　エンタテインメント／98年6月18日／AVG／15,561	前回6
7	バイオハザード2 ■カプコン／98年1月29日／AVG／11,238	前回8
8	グランツーリスモ ■SCEI／97年12月23日／RCG／9,077	前回7
9	久遠の絆 ■フォグ／98年12月3日／AVG／8,645	前回16
10	スターオーシャン　セカンドストーリー ■エニックス／98年7月30日／RPG／8,212	前回10
11	女神異聞録ペルソナ ■アトラス／96年9月20日／RPG／7,780	前回9
12	モンスターファーム2 ■テクモ／2月25日／SLG／6,916	初登場
13	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ ■ガスト／98年12月17日／RPG／6,483	再登場
14	DEVICEREIGN(デバイスレイン) ■メディアワークス／2月25日／SLG／6,051	初登場
15	テイルズ　オブ　デスティニー ■ナムコ／97年12月23日／RPG／5,187	前回14
16	ファイナルファンタジータクティクス ■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／5,182	前回19
17	メタルギア　ソリッド ■コナミ／98年9月3日／ACT／4,754	前回11
18	悠久幻想曲 ■メディアワークス／97年8月28日／SLG／4,750	前回17
19	ワイルドアームズ ■SCEI／96年12月20日／RPG／4,322	再登場
20	サガ フロンティア ■スクウェア／97年7月11日／RPG／3,890	前回12

ランキング・トピック

季節は移れどまだまだ続く『FF』シリーズ人気。そんな中で『To Heart』が大健闘！　さらには地域振興券パワーもあなどれない様子。詳細は下を見よ！　【3月31日調べ】

ショップ1 ▶ギース西院本店(京都府)店長:木庭弘子さん

今回特に目立った動きをみせたソフトとしてあげられるのが『To Heart』(アクアプラス)です。驚くほど多くの方がこのソフトとPS本体を一緒に購入されていました。また、『ウンジャマ・ラミー』(SCEI)や『サイレントヒル』(コナミ)『GI ジョッキー』(コーエー)の人気は依然として高いままです。小学校が春休みに入ってからは、地域振興券で『チョコボレーシング～』(スクウェア)をお求めになる方が増えましたよ。これから発売されるソフトでは、『ダンスダンスレボリューション』(コナミ)に予約が集まっています。

ショップ2 ▶ドルフィン山本本店(愛知県) 林寿一さん

『FFⅧ』、『FFコレクション』や『ウンジャマ・ラミー』、『サイレントヒル』は順調に売れ続けています。しかし、そうしたソフトの人気をしのいでしまったのがAVGの『To Heart』です。うちはキャラクターゲームファンのお客様が多いこともあって、発売当日からすごい勢いをみせています。また、春休みに入ってからは小学生の間で『バブルガンキッド』(タカラ)が意外な人気を集めました。今後発売されるソフトに関しては『マリオネットカンパニー』(マイクロキャビン)と『胸騒ぎの予感』(講談社)にかなり期待しています。

データ提供協力:デジキューブ、ブルート　※ランキングは編集部が独自に集計したものです。



「機動戦士ガンダム」放映から20年。
企画書から準備稿、決定稿ほかを完全収録。
今、誕生のすべてがここで明らかになる！

機動戦士ガンダム 生誕20周年企画

GUNDAM ARCHIVE（ガンダム アーカイブ）

機動戦士ガンダム／完全設定資料集

6月10日 発売予定 豪華上製本・B4判・396P・ケース付きシリアルナンバー入り
予価・本体10,000円+税

- 初期設定（企画書再録／最初期設定／玩具用設定／番組開始後の追加設定）
  いかなる理念で企画されたのか？　そして「ガンボーイ」が「ガンダム」へと変貌したのは？
- 基本設定（連邦側モビルスーツ／公国側モビルスーツ／連邦側艦船・キャラクター／公国側艦船・キャラクター）
- 各話設定（各話ゲストキャラクター&メカ及び背景設定）

そのほか関係者インタビューや美麗イラストでおくる完全設定資料集！

発行●メディアワークス
お問い合わせ▶03-5281-5203（メディアワークス営業部）
メディアワークスのホームページ　http://www.mediaworks.co.jp/

※この設定画は本書に収録されているものです

キ リ ト リ

↓この注文書をお近くの書店様へお持ちください。

書籍予約注文票
FAX 0120−81−5233
書店（帖合）印
（買切品）
部
主婦の友社　定価10,500円（本体10,000円+税）
GUNDAM ARCHIVE（ガンダム アーカイブ）
機動戦士ガンダム／完全設定資料集

ISBN 4-07-312113-8 C0076 ￥10000E

お名前
電話番号
（　　　）　　－
ご住所

NEXT ISSUE 次号予告

次号106号は、おまたせしました、別冊付録「電撃攻略Station Vol.10」の登場です!! これさえあればあのソフトのクリアも大丈夫！ 全力攻略『サガ フロII』は一気にラストまでいきます!!

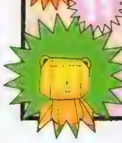
●Coming Soon!

サガ フロンティアII／サイレント ヒル／デビルサマナー ソウルハッカーズ／ファイナルファンタジーVIII／Lの季節／ペルソナ2 罪／DINO CRISIS／聖剣伝説／ガレリアンズ など

電撃PlayStation Vol.106は4月23日(金)発売



表紙イラスト●サガ フロンティアII
©1999 スクウェア イラストレーション／小林智美
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)



ゲームライター募集!

DPS編集部では、私たちと一緒に誌面を作るゲームライターを募集しています。我こそは！ という方は、①履歴書②ゲーム紹介文(800字程度)を『ライター募集係』まで送ってください(応募書類は返却しません)。
応募資格は、①東京近郊在住で ②18歳以上(高校生は不可)の方です。
面接する方に連絡いたします。

イラスト／岩瀬さとみ

電撃PlayStation Vol.104

1999年4月23日発行 第5巻 第11号 通巻100号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、中村需志、高橋里歌、鈴木和好
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、西牧真、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法、岩沢篤子、オーパーツ、ベルスタッフ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、ウォーターマーク、野崎知美、斉藤徳子、マーマーズグループ、脇田奉実
[アシスタント] 飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、ゆず屋、コマツヒロノリ、フリーウェイ、仲一彌デザイン事務所、デザイン ルーム ケー・ディー・アール、ローヤル企画、高野册
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

『ペルソナ2 罪』『オメガブースト』『ロードオブモンスターズ』『おみせde店主』『ドラゴンマネー』『GIジョッキー』『ちっぽけラルフの大冒険』『Lord of Fist』。他にも……!?

電撃PlayStation D17 次号D17は4月15日(木)発売

広告索引 AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
1	8日	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	¥6800／RPG	22,92
2	8日	0からの将棋「将棋幼稚園あゆみ組」	アフェクト	¥5800／TBL	
3	8日	TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	エレクトロニック アーツ・スクウェア	¥5800／SPG	
4	8日	大阪ナニワ摩天楼	キッド	¥5800／SLG	
5	8日	実戦パチスロ必勝法! サミーレヴォリューション2	サミー	¥6800／SLG	
6	8日	勇者王ガオガイガー －BLOCKADED NUMBERS－	タカラ	¥6800／AVG	
7	8日	おみせde店主	テクノソフト	¥5800／RPG	93,106
8	8日	ワールドスタジアム3	ナムコ	¥5800／SPG	52,93
9	8日	闇吹く夏～帝都物語ふたたび～	ビー・ファクトリー	¥5800／AVG	
10	8日	全日本プロレス～王者の魂～	ヒューマン	¥5800／SPG	93
11	15日	ダンスダンスレボリューション	コナミ	¥5800／ETC	93
12	15日	バストアムーブ2～ダンス天国MIX～	エニックス	¥5800／ETC	93
13	15日	バストアムーブ2～ダンス天国MIX～ 初回限定版	エニックス	¥5800／ETC	93
14	15日	ひっとばっく	トミー	¥5800／ACT	175
15	15日	魔女たちの眠り -復活祭-	パック・イン・ソフト	¥3800／AVG	
16	15日	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	¥6800／S・RPG	54
17	15日	ナース物語(ストーリー)	毎日コミュニケーションズ	¥5800／AVG	174
18	22日	悠久のエデン	アスキー	¥5800予定／RPG	
19	22日	東京魔人學園朧綺譚	アスミック エース エンタテインメント	¥3800予定／AVG	8
20	22日	プロ麻雀「兵」2	カルチャーブレーン	¥4800予定／TBL	
21	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol 10 THEビリヤード	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
22	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.9 THEチェス	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
23	22日	CINEMA英会話シリーズVol. 4 ボーイズライフ	サクセス	¥6800／ETC	
24	22日	オメガブースト	SCEI	¥5800／STG	148
25	22日	サイバーオーグ	スクウェア	¥5800／ACT	165
26	22日	バス釣りに行こう!	バンプレスト	¥5800／SLG	
27	22日	太陽のお告げ	プログレス	¥3800／ETC	
28	22日	バーチャパチスロⅣ～オリンピア・北電子・山佐～	マップジャパン	¥6800／SLG	
29	28日	プロ麻雀 極PLUS(ザ・ベスト)	アテナ	¥2800／TBL	
30	28日	ルナ シルバースターストーリー(ザ・ベスト)	角川書店 ESP	¥2800 RPG	
31	28日	麻雀やろうぜ!	コナミ	¥3800予定／TBL	173
32	28日	新時代劇アクション 羅刹の剣	コナミ	¥5800予定／ACT	144
33	28日	COTTON ORIGINAL	サクセス	¥4800／STG	176
34	28日	ファーランドサーガ 時の道標	ティジイエル	¥6800／S・RPG	171
35	28日	将棋最強 プロに学ぶ	魔法	¥5800／TBL	
36	28日	BPS ザ チョイス 松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	¥2800／SPG	
37	4月	ARTDINK BEST CHOICE アクアノートの休日 1996	アートディンク	¥2000／SLG	
38	4月	NBA Live99	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SPG	
39	4月	テストドライブ オフ・ロード2	カプコン	¥5800／RCG	
40	4月	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル	¥6800／STG	173
41	4月	有限会社 地球防衛隊	メディアリング	¥6800予定／SLG	173
42	4月	All star Tennis '99	UBIソフト	¥5800／SPG	

●5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
43	1日	カルドセプト エキスパンション	メディアファクトリー	¥5800／TBL	
44	4日	A列車で行こうZ めざせ! 大陸横断鉄道	アートディンク	¥4800 SLG	
45	4日	ザ ノベルズ～ゲームセンターあらしR～	ヴィジット	¥5800／AVG	173
46	4日	サンコレBEST ゲームの達人	サンソフト	¥2800予定／TBL	
47	4日	ポケットダンジョン	SCEI	¥2800／RPG	90
48	4日	DRAGON MONEY(ドラゴンマネー)	マイクロキャビン	¥5800／TBL	
49	13日	コナミ'80アーケードギャラリー	コナミ	¥5800／ETC	
50	20日	アイディアファクトリーコレクション スペクトラルタワーⅡ	アイディアファクトリー	¥2800／RPG	
51	20日	八神ひろきのGAME－TASTE 胸騒ぎの予感	講談社	¥5800／SLG	
52	20日	聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	¥5800予定／AVG	160
53	20日	CINEMA英会話シリーズVol. 5 ゾンビ	サクセス	¥6800／ETC	
54	20日	金沢将棋 月	セタ	¥6800／TBL	
55	20日	マリオネットカンパニー	マイクロキャビン	¥6800／AVG	
56	20日	撃王 ～紫炎龍～	童	¥1980／STG	
57	26日	ヒューマンベスト ザ ファイヤーメン2 ピート&ダニー	ヒューマン	¥1800 ACT	
58	27日	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	
59	27日	ルナ2 エターナルブルー	角川書店／ESP	¥6800／RPG	
60	27日	ビートマニア APPEND GOTTAMIX	コナミ	¥2800／ETC	
61	27日	SuperLite 1500シリーズVol.1 数独	サクセス	¥1500／TBL	
62	27日	SuperLite 1500シリーズVol.2 ナンクロ	サクセス	¥1500／TBL	
63	27日	SuperLite 1500シリーズVol.3 おえかきパズル	サクセス	¥1500／TBL	
64	27日	Racing Lagoon	スクウェア	¥5800予定／RPG	150
65	27日	ブザービーター 前編	SCEI	¥2000予定／ETC	174
66	27日	ブザービーター 後編	SCEI	¥2000予定／ETC	174
67	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説	徳間書店	¥5800予定／TBL	
68	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説限定版	徳間書店	¥5800予定／TBL	
69	27日	エースコンバット3 エレクトロスフィア	ナムコ	¥6800／STG	
70	27日	本格派DE1300円 加藤一二三 九段 将棋倶楽部	ヘクト	¥1300／TBL	
71	27日	ますますお得DE2000円 加藤一二三 九段 将棋倶楽部&キャデラック	ヘクト	¥2000／TBL	
72	27日	本格派DE1300円 キャデラック	ヘクト	¥1300／TBL	
73	27日	本格派DE1300円 麻雀倶楽部	ヘクト	¥1300／TBL	
74	27日	ますますお得DE2000円 麻雀倶楽部&キャデラック	ヘクト	¥2000／TBL	
75	5月	ロボ・ピット～ポップ・コレクション1280円 vol. 1～	アルトロン	¥1280／対戦ACT	
76	5月	SD飛龍の拳	カルチャーブレーン	未定／対戦ACT	
77	5月	KulaQuest	SCEI	¥4800／PZG	175
78	5月	ロジック麻雀 創龍 三人打ち	日本一ソフトウェア	¥5800／TBL	
79	5月	倫敦精霊探偵団	バンダイ	¥5800／AVG	
80	5月	あすか120%FINAL Burning Fest	ファミリーソフト	¥5800／対戦ACT	
81	5月	スーパー・バトル・レーシング S.C.A.R.S.	UBIソフト	¥5800／RCG	

●6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
82	2日	アトランティス～ザ・ロスト・テイルズ～	ヒューマン	¥4800／AVG	
83	3日	せがれいじり	エニックス	¥5800／ETC	
84	3日	ジェイルブレイカー	NECインターチャネル	未定／AVG	
85	3日	GUNGAGE(ガンゲージ)	コナミ	¥5800予定／STG	176
86	3日	サンコレBEST へべれけステーション ポポイっと	サンソフト	¥2800／PZG	
87	3日	PERFECT PERFORMER	ファンハウス	¥6800／ETC	
88	10日	目指せエアラインパイロット	トワイライトエクスプレス	¥6800／SLG	175
89	10日	スーパーロボット大戦 コンプリートボックス	バンプレスト	¥5800／S・RPG	54
90	17日	CINEMA英会話シリーズVol. 6 愛の果てに	サクセス	¥6800／ETC	
91	24日	UFO －A DAY IN THE LIFE－	アスキー	¥5800予定／ETC	
92	24日	恋愛講座 RealAge	イマジニア	¥5800 SLG	
93	24日	恋愛講座 RealAge 限定版	イマジニア	¥7800／SLG	
94	24日	スレイヤーズろいやる2	角川書店／ESP	¥5800／RPG	
95	24日	グランディア	ゲームアーツ／ESP	未定／RPG	154
96	24日	SuperLite 1500シリーズVol.4 カーリング	サクセス	¥1500／SPG	
97	24日	SuperLite 1500シリーズVol.5 アルムブレスト	サクセス	¥1500／TBL	
98	24日	SuperLite 1500シリーズVol.6 アステロイド	サクセス	¥1500／STG	
99	24日	SuperLite 1500シリーズVol.7 テナントウォーズα	サクセス	¥1500／TBL	
100	24日	ACID(アシッド)	たき工房	未定／STG	
101	24日	クリックまんが 銀河英雄伝説1 永遠の夜の中で	徳間書店 インターメディア カンパニー	¥2000 ETC	176
102	24日	クリックまんが マリーのアトリエ	徳間書店 インターメディア カンパニー	¥2000 ETC	176
103	24日	ツインズストーリー きみにつたえたくて…	パンサーソフトウェア	¥5800 SLG	
104	24日	パチスロ帝王m ni～Dr A7～	Bull's Eye	¥3800 SLG	
105	6月	ミスランド～ポップ・コレクション1280円vol. 2～	アルトロン	¥1280／PZL	
106	6月	ミスティックドラグーン	エクシング・エンタテイメント	¥5800／RPG	
107	6月	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	未定 対戦ACT	
108	6月	オーバードライビンⅣ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／RCG	
109	6月	黒い瞳のノア～cielgris fantasm～	ガスト	¥5800予定／RPG	164
110	6月	ジャスティス学園 熱血青春日記2(仮)	カプコン	¥5800予定／ETC	
111	6月	スーパーチャイニーズファイターEX	カルチャーブレーン	未定／対戦ACT	
112	6月	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥5800予定／RPG	
113	6月	バーガーバーガー2(仮)	ギャップス	¥5800／SLG	
114	6月	必殺パチンコステーション5～テラマイッタ&いれてなんぼ～	サンソフト	¥4900／SLG	
115	6月	俺の屍を超えてゆけ	SCEI	¥5800予定／RPG	
116	6月	Med Ev メディーバル ～甦ったガロメアの勇者～	SCEI	¥5800予定 AVG	18
117	6月	ロード オブ モンスターズ	SCEI	¥5800予定／SLG	167
118	6月	ラブ・ラブ トロッコ	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	¥4800／ACT	
119	6月	クリックまんが ダイナミックロボット大戦1 出撃!驚異のロボット軍団	徳間書店 インターメディア カンパニー	¥2000 ETC	
120	6月	とんでもクライシス!	徳間書店	¥5800予定／ACT	171
121	6月	パチスロ完全攻略 アルゼ公式ガイドVol. 4	日本シスコン	未定／SLG	
122	6月	パーラー! プロ・ジュニアVo. 1	日本テレネット	¥2900 SLG	
123	6月	Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア)	日本テレネット／ウルフチーム	¥5800予定／AVG	
124	6月	ちっぽけラルフの大冒険	NEW	¥5800予定／ACT	
125	6月	パカパカパッション	プロデュース	¥5800予定／ETC	
126	6月	SPRIGGAN LUNAR VERSE	フロム・ソフトウェア	未定／ACT	152
127	6月	ABE'99(エイブ99)	リバーヒルソフト	未定 ACT	

●春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
128	春	PANZER FRONT	アスキー	未定／SLG	
129	春	70年代風ロボットアニメ ゲッPーX	アローマ	¥6800予定／STG	173
130	春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
131	春	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
132	春	NBAパワーダンカーズ	コナミ	未定／SPG	
133	春	NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定／SPG	
134	春	グリントグリッター	コナミ	¥5800予定／AVG	
135	春	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定／ACT	
136	春	メルティランサー The 3rd Planet	コナミ	未定／SLG	
137	春	キミにSteady	シーディーブロス	未定／SLG	
138	春	レストランドリーム	テイチク	未定／SLG	
139	春	パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
140	春	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定／AVG	
141	春	～ミスタープロスペクター～ほりあてくん	リズミックス	¥2800 RPG	

●7月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
142	15日	Little Lovers She so game	NTT出版 日経映像	¥6800予定 恋愛RPG	
143	15日	Lord of Fist	メディアワークス	¥5800予定／対戦ACT	
144	7月	アクアノートの休日2	アートディンク	¥5800予定／SLG	
145	7月	栄冠は君に4	アートディンク	¥5800予定／SLG	
146	7月	シティー ブラボー!～ポップ・コレクション1280円vol 3～	アルトロン	¥1280／SLG	
147	7月	稲川淳二の怪談物語	ヴィジット	¥5800／AVG	
148	7月	バーチャル飛龍の拳2ダッシュ	カルチャーブレーン	¥2800／対戦ACT	
149	7月	必殺パチンコステーション6～がきデカ&ジャマイカ～	サンソフト	¥4900／SLG	
150	7月	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥7800予定／ACT	
151	7月	ブレードメーカー	翔泳社	¥5800／RPG	158
152	7月	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ サユリ編	SME	未定／SLG	
153	7月	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ シロウ編	SME	未定／SLG	
154	7月	ルームメイト～井上涼子～	データム・ポリスター	¥5800 SLG	16
155	7月	海のぬし釣り～宝島に向かって～	パック・イン・ソフト	¥4800／RPG	
156	7月	リモートコントロールダンディ	ヒューマン	未定／ACT	156
157	7月	Startling Odyssey －Blue Evolution－	レイ フォース	¥6800予定／RPG	176
158	26日	クリックまんが くりっくのひ	徳間書店 インターメディア カンパニー	¥1800 ETC	176
159	8月	マイティヒット～ポップ・コレクション1280円vol. 4～	アルトロン	¥1280／STG	
160	8月	金田一少年の事件簿3～青龍伝説殺人事件～	講談社	未定／AVG	175
161	8月	探偵神宮寺三郎 EarlyCollection	データイースト	¥4200予定 AVG	175

●夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
162	夏	マリア2 受胎告知の謎	アクセラ	未定／AVG	
163	夏	ガレリアンズ	アスキー	未定／AVG	
164	夏	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／AVG	
165	夏	東京惑星プラネトキオ	アスミック・エース エンタテインメント	未定／AVG	
166	夏	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S・RPG	
167	夏	ペルソナ2 罪	アトラス	¥6800／RPG	140
168	夏	アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら	アリカ	未定／ETC	

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

No.	発売	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
169	夏	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ WINTER	イマジニア	¥3980	ETC	
170	夏	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ AUTUMN	イマジニア	¥3980	ETC	
171	夏	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ SUMMER	イマジニア	¥3980	ETC	
172	夏	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ SPRING	イマジニア	¥3980	ETC	
173	夏	MEREMANOID～マーメノイド	エクシング・エンタテイメント	未定	RPG	
174	夏	プラネットライカ	エニックス	未定	RPG	
175	夏	ポップン・タンクス!	エニックス	未定	対戦ACT	172
176	夏	ゲートキーパーズ	角川書店/ESP	¥5800予定	S・RPG	
177	夏	モンスター・コレクション	角川書店/ESP	¥5800予定	RPG	
178	夏	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定	対戦ACT	
179	夏	DINO CRISIS	カプコン	未定	AVG	
180	夏	SIMPLE1500シリーズ Vol.12 THEクイズ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
181	夏	SIMPLE1500シリーズ Vol.11 THEピンボール	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
182	夏	THE ビストロ	シスコンエンタテイメント	未定	SLG	
183	夏	シーバス1-2-3 DESTINY!運命を変える者!	ジャレコ	¥5800	A・RPG	
184	夏	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	スクウェア	未定	A・RPG	
185	夏	フロントミッション サード	スクウェア	未定	SLG	136
186	夏	グランツーリスモ2	SCEI	未定	RCG	
187	夏	サルゲッチュ	SCEI	未定	ACT	
188	夏	どこでもいっしょ	SCEI	未定	ETC	
189	夏	PAQA	SCEI	未定	ETC	
190	夏	ピノッチアのみる夢	タカラ	未定	SLG	
191	夏	ストリートスクーターズ	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定	RCG	
192	夏	フォーミュラ・ニッポン'99～レーシングドライバーになろう!～	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定	RCG	
193	夏	ルングルング～ドロシーの大冒険～	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定	AVG	
194	夏	ワールドツアーコンダクター ～世界夢紀行～	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定	AVG	
195	夏	マイガーデン	テクノソフト	未定	SLG	170
196	夏	Lの季節 A piece of memories	トンキンハウス	未定	AVG	
197	夏	FISH EYES II	パック・イン・ソフト	未定	ETC	
198	夏	SDガンダム G GENERATION-0	バンダイ	¥6800予定	SLG	
199	夏	一撃 鋼の人	バンダイ	¥5800	SLG	
200	夏	ゲッターロボ大決戦!	バンダイビジュアル	¥6800予定	SLG	
201	夏	PATLABOR the GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定	AVG	
202	夏	マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	未定	STG	
203	夏	クイズ キャラおけドン! 東映特撮ヒーローPART1	バンプレスト	未定	ETC	169
204	夏	PART'S DIK	バンプレスト	¥5800	ACT	176
205	夏	プレイスタジアム4 不滅の大リーグボール	バンプレスト	¥5800予定	SPG	169
206	夏	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定	RPG	
207	夏	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい!	富士通パソコンシステムズ	¥5800	SLG	
208	夏	ECHO NIGHT #2 ～眠りの支配者～	フロム ソフトウェア	未定	AVG	166
209	夏	99甲子園	魔法	¥5800予定	SLG	173
210	夏	花火2 スターマイン	魔法	¥5800予定	SLG	
211	夏	クロス探偵物語	ワークジャム	¥6800予定	AVG	168

●9月以降発売予定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
212	9月	マジカルドロップF～大冒険もラクじゃない!～	データイースト	¥5800予定	PZG	
213	11月	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト	¥5800予定	AVG	
214	秋	眠り繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定	RPG	
215	秋	BOYS BE… 2nd Season	講談社	¥5800	SLG	
216	秋	Zill O'll	コーエー	¥6800予定	RPG	
217	秋	アークザラッドIII	SCEI	未定	RPG	
218	秋	スプーキー・ブーキー!!～おばけのドキドキ大作戦～(仮)	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定	ACT	
219	秋	COUNTDOWN VAMPIRES(カウントダウンヴァンパイアーズ)	バンダイ	¥6800予定	AVG	173
220	秋	Silent Bomber	バンダイ	¥5800予定	ACT	
221	秋	青の6号(仮)	バンダイビジュアル	¥6800予定	AVG	176
222	秋	超謎王	バンダイビジュアル	¥5800予定	ETC	
223	秋	星神(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-(仮)	マックスファイブ	未定	未定	
224	12月	閉鎖病院(仮)	ヴィジット	未定	ETC	
225	冬	ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定	AVG	
226	冬	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800予定	SLG	
227	冬	星界の紋章(仮)	バンダイビジュアル	未定	SLG	

●1999年発売予定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
228	1999年	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800	RPG	
229	1999年	Knights of GENESIS	エスコット	未定	S・RPG	
230	1999年	Pixygarden	エスコット	未定	SLG	
231	1999年	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定	RPG	
232	1999年	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	未定	AVG	
233	1999年	ジャングル パトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	未定	STG	
234	1999年	鬼眼城	講談社	¥5800	AVG	
235	1999年	ガンホーブリゲイド	トミー	未定	SLG	
236	1999年	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定	STG	
237	1999年	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定	A・RPG	162
238	1999年	逮捕しちゃうぞ(仮)	パイオニアLDC	未定	AVG	
239	1999年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800	SLG	
240	1999年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800	AVG	
241	1999年	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	¥4800予定	TBL	
242	1999年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800	STG	

●発売日未定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
243	未定	厄惨	アイディアファクトリー	¥5800予定	AVG	
244	未定	インターナショナル ラリー チャンピオンシップ	アスキー	未定	RCG	
245	未定	シルバー事件	アスキー	未定	AVG	
246	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定	AVG	
247	未定	魔道靈士シュオン	アスキー	¥6800	RPG	
248	未定	リングライズ	アスキー	¥5800	ACT	
249	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800	TBL	
250	未定	最強の将棋	アンバランス	¥7800予定	TBL	
251	未定	KOUDELKA(クーデルカ)	SNK	未定	RPG	176
252	未定	NEUES(ノイエス)	エスコット	未定	SLG	
253	未定	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	未定	SLG	
254	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	SLG	
255	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800	STG	
256	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定	SPG	
257	未定	サーキットの狼II モデナの剣	エム・ティー・オー	未定	RCG	
258	未定	ガイアマスター(仮)	カプコン	未定	TBL	
259	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定	AVG	
260	未定	トロンにコブン	カプコン	未定	ACT	
261	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定	RPG	
262	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定	ACT	
263	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定	AVG	
264	未定	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定	SLG	
265	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定	SLG	
266	未定	ハーレムビート	コナミ	未定	未定	
267	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
268	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定	RCG	
269	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
270	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定	STG	
271	未定	HEART OF DARKNESS	サミー	¥5800	ACT	
272	未定	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアアート	¥5800	SLG	
273	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	スリーディ	未定	ETC	
274	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定	ACT	
275	未定	ポケ単・ポケ熟(仮)	SCEI	未定	ETC	
276	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定	TBL	
277	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定	RPG	
278	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定	AVG	
279	未定	Q極クイズ こたえてブリ～ズ	Tears	未定	PZG	
280	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定	AVG	
281	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定	SPG	
282	未定	俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ	トミー	未定	SPG	
283	未定	ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	未定	STG	
284	未定	よしもとの名探偵(仮)	ナムコ	未定	AVG	
285	未定	人鳥流(じんちょ～る)	日本システム	未定	ETC	
286	未定	タイブレーク	ハディ	未定	SPG	
287	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定	S・RPG	
288	未定	かえるのえほん(仮)	ビクターソフト	未定	RPG	
289	未定	ミラノのアルバイトこれくしょん	ビクターソフト	未定	ACT	
290	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定	RPG	
291	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定	ACT	
292	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定	AVG	
293	未定	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800	SLG	
294	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定	AVG	
295	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800	SLG	
296	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定	STG	

電撃攻略王

PS攻略本発売スケジュール

やっぱり電撃だね!

■好評発売中

デバイスレイン 公式攻略ガイド&ファンブック
定価 1,200円+税

ギャロップレーサー3 公式攻略ガイド
定価 950円+税

To Heart 完全攻略ガイド
定価 950円+税

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ドリームマッチネバーエンズ 完全攻略ガイド
定価 1,300円+税

■4月発売予定

スーパーロボット大戦F 完結編 完全攻略ガイド
15日発売予定 定価 1,000円+税

電撃ウラワザ王1999～2000完全版
15日発売予定 定価 1,350円+税

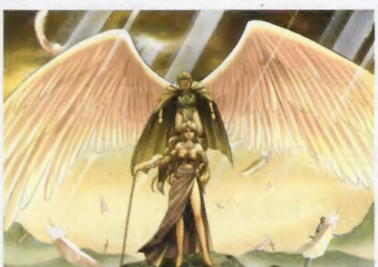
ミリオンクラシック 完全攻略ガイド
15日発売予定 定価 980円+税

トゥームレイダー3 完全攻略ガイド 全ルート掲載版
16日発売予定 定価 1,200円+税

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト(フォーファミリーを含む)のものです。価格はすべて税別です。

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。

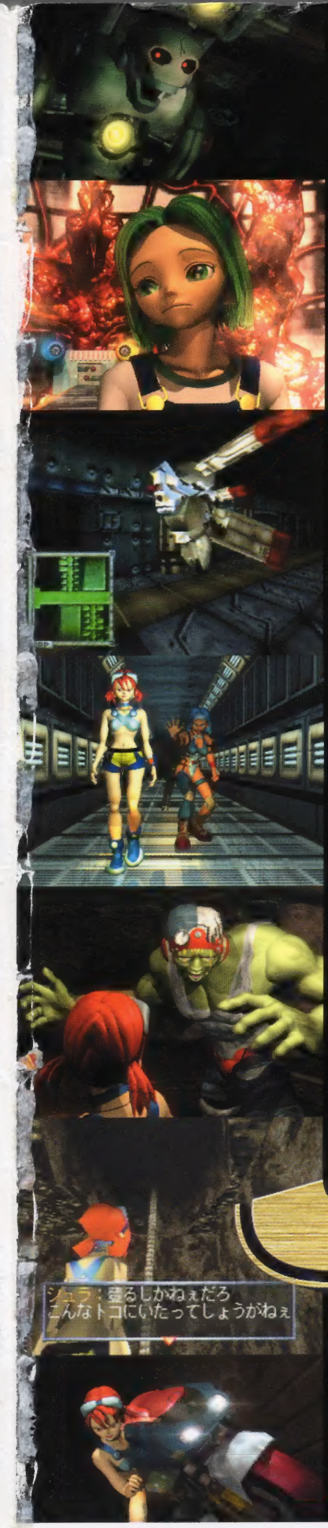

ここを脱獄したいのか？
誰もここから脱獄したヤツは
居ないかな！





“PS” マークおよび “PlayStation” は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの登録商標です。

PlayStation



逃げろ！隠れろ！謎を解け！従来の概念は一切通用しない。
”逃げ廻る”緊張感を重視したバトルシステム。
そして、プレイヤーの行く手を阻む数々の罠。
仲間との出会いと別れ、信頼と裏切り。
キレまくったキャラクターたちが
広大な監獄を舞台に繰り広げる脱獄アドベンチャー。
誰もそこから抜け出せない…。

JailBreaker
ジェイルブレイカー

6.3 in Store

■脱獄アドベンチャー ■CD-ROM２枚組み ■デュアルショック対応 ■標準価格 6,800円(税抜)

アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応

フェイバリットディア音楽ＣＤ好評発売中！




キャラクターソング
キャラクター・ソング・ファイルス[I]　キャラクター・ソング・ファイルス[II]
KICA-5028＆5029 各¥2,854(tax in)



イメージソング
光のティアラ c/w 僕ら☆Believer
歌：favorite child ＊ ai maeda
KICA-5027 ¥1,223(tax in)



コンセプトソング
When There's a Will, There's a Way
歌：F.D.
KICA-5025 ¥1,407(tax in)



オリジナルサウンドトラック
KICA-5026 ¥3,059(tax in)

発売元：ＮＥＣインターチャネル株式会社　販売元　キングレコード株式会社　　お問い合わせ　ＮＥＣインターチャネル株式会社ミュージックメディアグループ　03-5440-0756

ユーザーサポート受付 (03)3293−7008 (月〜金曜日 午後1時〜6時 祝日、休日を除く) ホームページ “@fan” http //www.neic.co.jp/



電撃PlayStation Vol.104
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年4月23日発行(隔週金曜日発行)第5巻第11号通巻100号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
特別定価540円 本体514円
T1124484040549
©Media Works 1999 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24484-4／23